

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Межшкольный учебный комбинат»

Программа профессиональной пробы  
в рамках проекта по ранней профессиональной ориентации  
учащихся 6-11 классов общеобразовательных организаций «Билет в будущее»  
Профессиональное направление: «Графический дизайнер»



г. Ханты-Мансийск

2022

## I. Паспорт программы

**Профессиональная среда: креативная**

**Наименование профессионального направления: графический дизайнер**

Автор программы: *Кузина Наталья Александровна, мастер производственного обучения.*

Контакты автора: *Тюменская область, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Ханты-Мансийск; e-mail: [nat7979@list.ru](mailto:nat7979@list.ru), телефон: 89028195630*

Уровень сложности	Формат проведения	Время проведения	Возрастная категория	Доступность для участников с ОВЗ
ознакомительный	очная	30 минут	6-7/ 8-9/ 10-11 класс	Общие заболевания (нарушение дыхательной системы, пищеварительной, эндокринной систем, сердечно -сосудистой системы) - возможность проведения пробы в смешанных группах «участники без ОВЗ + участники с ОВЗ»

## II. Содержание программы

### 1. Введение (5 мин) «Графический дизайнер – креативный взгляд на мир!»

*Краткое описание профессионального направления* Графический дизайнер (от англ. *design* – чертеж, эскиз, замысел.) специализируется на оформлении окружающей среды средствами графики.

Он работает с вывесками, рекламными щитами, плакатами, указателями, знаками и схемами, которые мы видим в большом количестве вокруг, а также заботится об удобочитаемости необходимой нам информации, такой как интернет-сайты, журналы, газеты, листовки, обложки книг и дисков, меню в ресторане, каталоги товаров, визитки, а также упаковка продуктов, промтоваров и графическое оформление витрин. Из этого краткого перечисления можно понять, что куда бы мы не пришли, мы везде обязательно увидим разнообразные произведения графического дизайна. Профессия графического дизайнера имеет несколько направлений, и один дизайнер может работать либо в одном из них, либо совмещать два или три направления.

Перечислим некоторые направления:

- логотип и фирменный стиль;
- продукция для печати;
- упаковка;
- интернет-реклама;
- веб-сайты;
- журналы и книги;
- инфографика (графические схемы);
- презентации;

– интерфейс компьютерных игр.

*Место и перспективы профессионального направления в современной экономике региона, страны, мира*

Графический дизайн – самый универсальный вид искусства. С производением графики – объясняющим, украшающими, представляющим – мы сталкиваемся всю свою жизнь.

Графика присутствует буквально везде – дома, СМИ, на улицах, в книгах. Мы встречаем его повсеместно, это дорожные знаки, рекламные объявления, иллюстрации в журналах, упаковки, логотипы фирм. Улицы пестрят указателями, вывесками, лозунгами и объявлениями.

Графический дизайн — это важная составляющая бизнеса

Именно графический дизайн может помочь продать идею или продукт. Создание фирменного стиля компании, брендинга, упаковки в последнее время все более востребовано на рынке. Индустрия графического дизайна изменяется очень быстро, специалист должен уметь исполнять множество задач и иметь навыки работы во многих сферах.

Первые работы в жанре графического дизайна — плакаты, рекламные афиши и другие виды печатной информации — вошли в жизнь людей уже очень давно. Но сейчас в арсенале настоящего профессионала должны быть и новейшие технологии, позволяющие создавать видео-графику, 3D и анимацию.

Где может работать графический дизайнер?

В графическом дизайне много направлений работы: это и дизайнер многостраничных изданий, дизайнер упаковки, моушн-дизайнер, веб-дизайнер, дизайнер-визуализатор, дизайнер-проектировщик интерфейсов сайтов и приложений, гейм-дизайнер. Но каждая из этих сфер деятельности требует комплексного образования.

Графические дизайнеры могут работать как индивидуально, занимаясь отдельными проектами в режиме фриланс, так и в составе рекламного агентства. Дизайнеры являются неотъемлемой частью рекламного отдела любой компании и работают вместе с копирайтерами, арт-директорами, фотографами, иллюстраторами.

Графические дизайнеры трудоустраиваются в рекламные агентства, дизайнерские бюро, в средства массовой информации, в компании, специализирующиеся на изготовлении полиграфической продукции, канцтоваров, упаковки.

Специалисты по графическому дизайну могут занимать одну из следующих должностей:

- креативный директор (арт-директор);
- дизайнер рекламной продукции;
- дизайнер компьютерной графики;
- специалист по компьютерной анимации;
- дизайнер трехмерной графики и анимации;
- дизайнер интерьера;
- дизайнер мультимедиа программ;
- веб-дизайнер;
- специалист по дизайну видеопродукции.

У графического дизайна много функций. Благодаря знакам, логотипам и т.д., мы легко запоминаем и различаем одну компанию, организацию и даже целую отрасль от другой. Нельзя забывать и об информативной функции, - многие дизайнерские решения призваны донести потребителю ответы на самые различные вопросы. Также эмоциональное

воздействие. Дизайн вызывает у нас определенные ассоциации, чувства, формируя определенное мнение.

Графический дизайн – неотъемлемая часть нашего современного мира.

*Необходимые навыки и знания для овладения профессией*

Обычно на графических дизайнеров учатся в художественных вузах. Поэтому один из животрепещущих вопросов — надо ли уметь рисовать? В целом, для старта это и не обязательно: современный дизайн не всегда связан с рисованием от руки, а использование референсов делает дизайнерскую жизнь проще.

Рисунок полезен для развития в профессии, но начинать можно и без него. А вот без следующих дисциплин обойтись никак не удастся:

- *Композиция.* Принципы компоновки фигур в пространстве важны для любого дизайна. Именно законы композиции превращают разрозненные куски фотографий, иллюстраций и шрифтов в цельную красивую картинку.
- *Колористика.* Конечно, бывает монохромный дизайн, но чаще приходится работать с цветом. Подбирать гармоничные сочетания для создания разного настроения — ещё один важный дизайнерский навык.
- *Типографика.* В науку о шрифтах можно углубляться бесконечно: детали надписей — это одни из тех важных мелочей, которые отличают хороший дизайн от плохого. Дизайнер подбирает гармоничные шрифтовые пары, чтобы поддерживать стиль бренда и заряжать зрителя нужным настроением.
- *Работа в графических редакторах.* Это может быть Photoshop, Illustrator, CorelDRAW, InDesign или какие-то другие программы. Инструментов очень много, их выбор зависит от задач. Освоить новый редактор — не проблема, но для быстрой и эффективной работы нужен навык.
- *Основы маркетинга.* Иногда дизайнеры верстают обычные печатные книги или делают принты для настенных обоев. Но эти ниши довольно узкие. Большинство графических дизайнеров занимаются брендингом и рекламой, поэтому важно понимать цели и потребности клиентов.

*Интересные факты*

Adobe Photoshop – это самая продаваемая программа графического дизайна всей истории и переведены на другие языки (всего 100).

Самый дорогой дизайн логотипа в истории стоил не больше и не меньше **1,280,000,000 \$**, это логотип Symantec. Заслужил ли он такую сумму?



*Ситуация на рынке труда: статистика*

Несмотря на нестабильную экономическую ситуацию в 2020-2021 году, число опубликованных вакансий по направлению «Дизайн» в России выросло на 78%.

Лидерами спроса среди работодателей стали специалисты по графическому дизайну, дизайну интерьеров, веб-дизайну, дизайн-консультациям, дизайну и вёрстке и UX/UI-дизайну.

Графический дизайнер – профессия творческая. Освоить ее при желании можно самостоятельно. Многие известные графические дизайнеры (например, Карен Ченг) приобрели необходимые навыки в области графического дизайна самостоятельно. Однако все они имели высшее образование по разным специальностям. Без базовых навыков, которые дает наличие профильного образования, начинающему графическому дизайнеру все же не обойтись.

Данная профессиональная проба представляет возможность погрузить обучающихся в творческий процесс создания графического продукта. Почувствовать себя «внутри» профессии, убедиться в ее достоинствах и определить недостатки. Раскрыть свой творческий потенциал и продемонстрировать креативное мышление. Это возможность попробовать себя в профессии графического дизайнера, путем изготовления полиграфического модуля непосредственно в графическом редакторе.

## **2. Постановка задачи (3 мин.)**

**Цель:** знакомство с особенностями профессии графического дизайнера через выполнение трудовых функций, действий.

**Задачи:**

- познакомить обучающихся с видами профессиональной деятельности графического дизайнера;
- познакомить с интерфейсом графического редактора;
- дать каждому участнику возможность осуществить профессиональные действия в области графического дизайна и демонстрацию итогового результата, продукта.

## **3. Выполнение задания (15 мин)**

### **10-11 классы**

**Задание:** Изготовить рекламный плакат.

- 1) Знакомство с интерфейсом программы, а именно: главное меню, панель инструментов (инструменты выделения объектов, перемещение, вращение, копирование и т.д.).
- 2) Выполнение творческого задания.

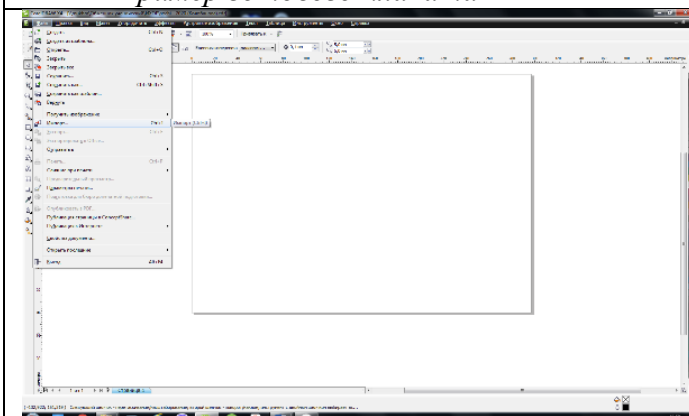
**Учебная информация:** Предлагаю вам потрудиться графическим дизайнером. Сегодня мы будем изготавливать модуль плаката в графическом редакторе, работать с растровыми изображениями. Вам необходимо за отведенное время создать рекламный плакат. Использовать мы будем один из самых популярных редакторов векторной графики CorelDRAW. Фото для плаката можно размещены в папке «Фото-подборка» на рабочем столе. Внимательно читайте задание и инструкцию по выполнению задания (Приложение 1). Удачи!



Пример готового плаката

Рекомендации для наставника по организации процесса выполнения задания:

1. Помочь обучающемуся открыть программу графического редактора.
2. Проверить рабочее состояние устройств ввода: мышь, клавиатура;
3. Проверить рабочее состояние монитора: изображение должно быть четким и не мерцающим;
4. Подготовить распечатанный или электронный материал с инструкцией по выполнению задания.
5. Подготовить папку с фото-подборкой для изготовления плаката. Разместить на рабочем столе компьютера.

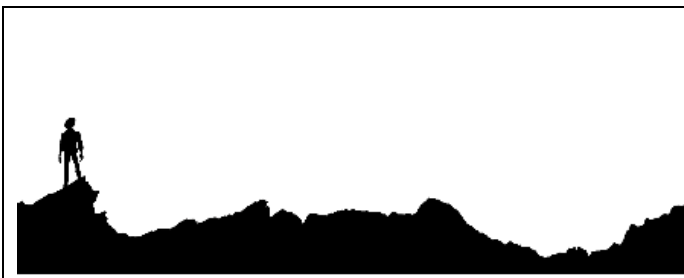


Откроем графический редактор CorelDRAW.

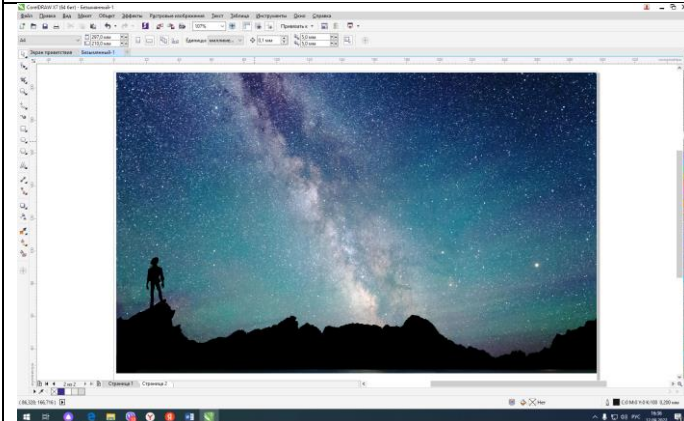
1. Создать новый документ
2. Файл - импорт - рабочий стол - папка «Фото-подборка»



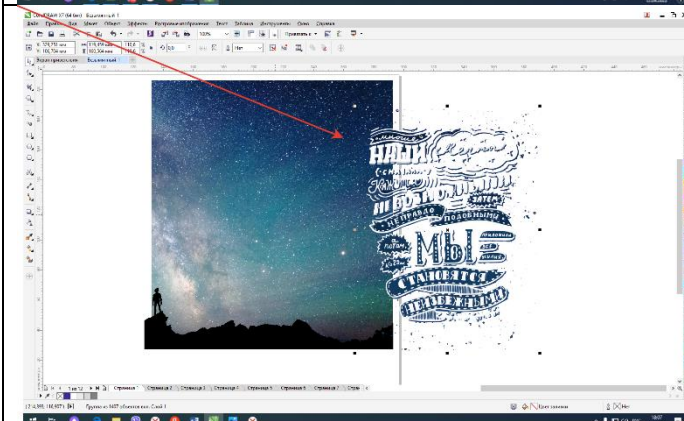
Выбрать из предложенной фото-подборки изображение космического неба. Можно подобрать в интернете свой вариант изображения.



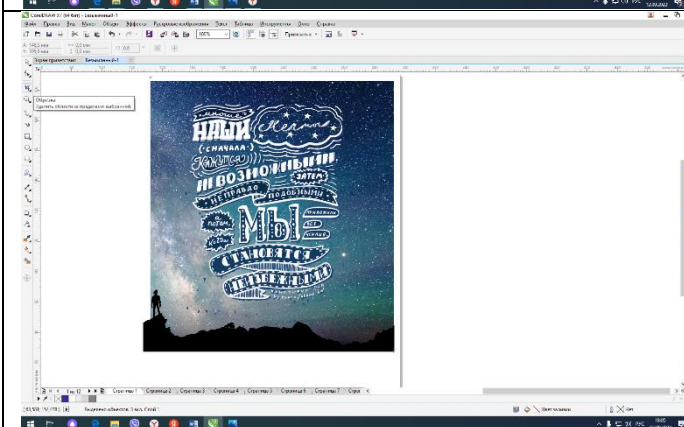
Таким же образом импортируем изображение человека, стоящего на холме, так же из папки «Фото-подборка»



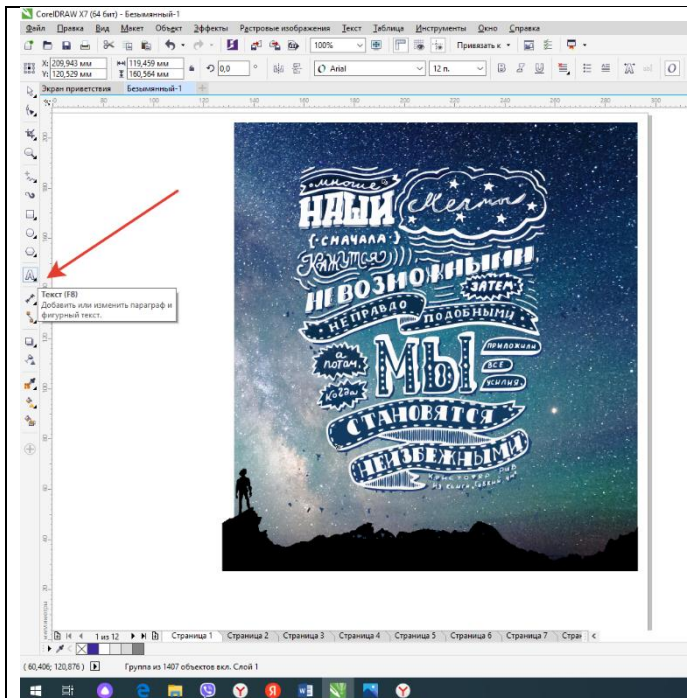
Разместите изображение человека на фоне звёздного неба. Поработайте с размером изображения.



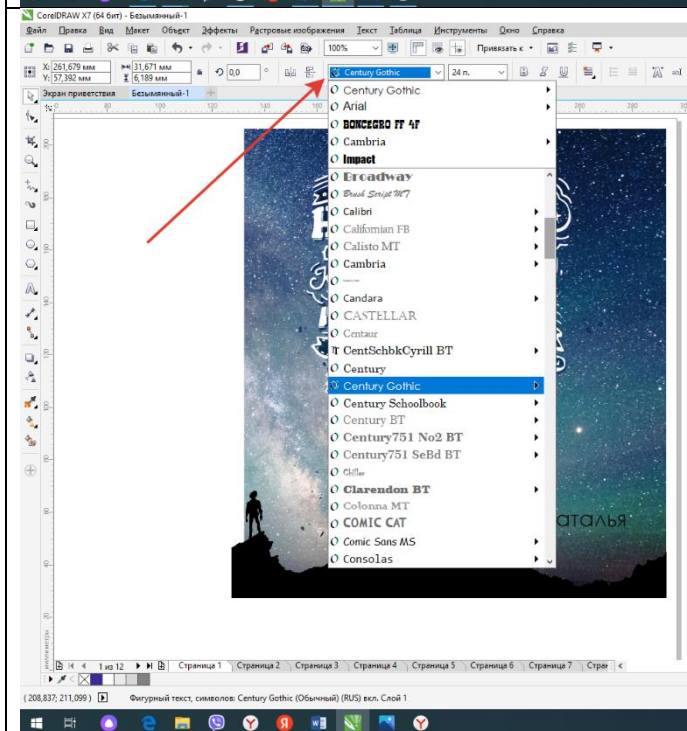
Таким же образом импортируем изображение надписи, так же из папки «Фото-подборка»



Выберите на панели инструментов слева, инструмент «Обрезка». Уберем все лишнее.

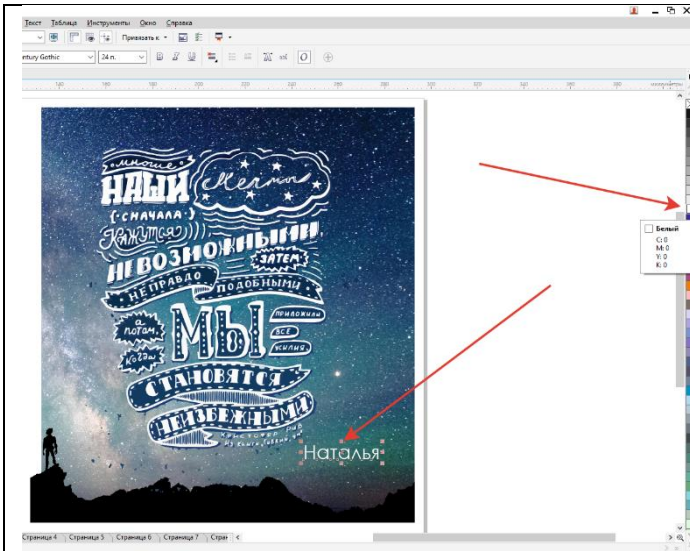


1. На панели инструментов слева выберем инструмент «Текст»;
2. Напишите свое имя.

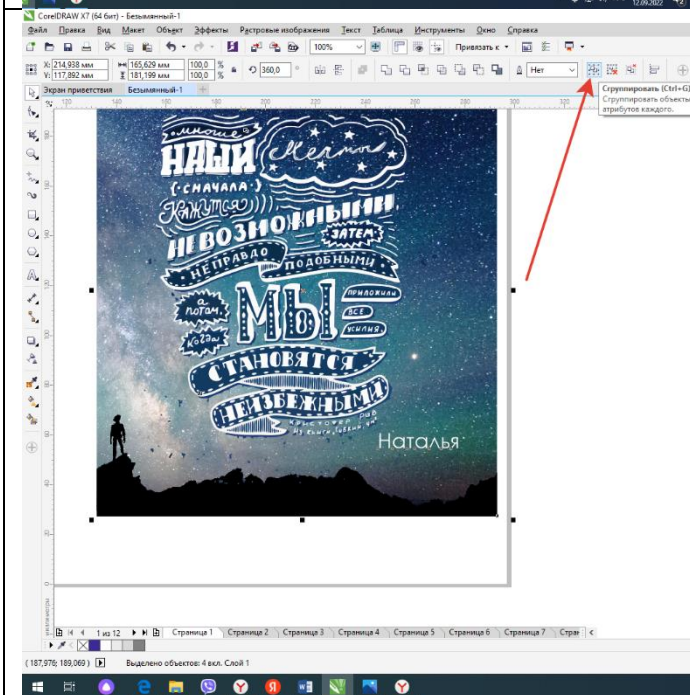


На панели инструментов сверху выберем список шрифтов

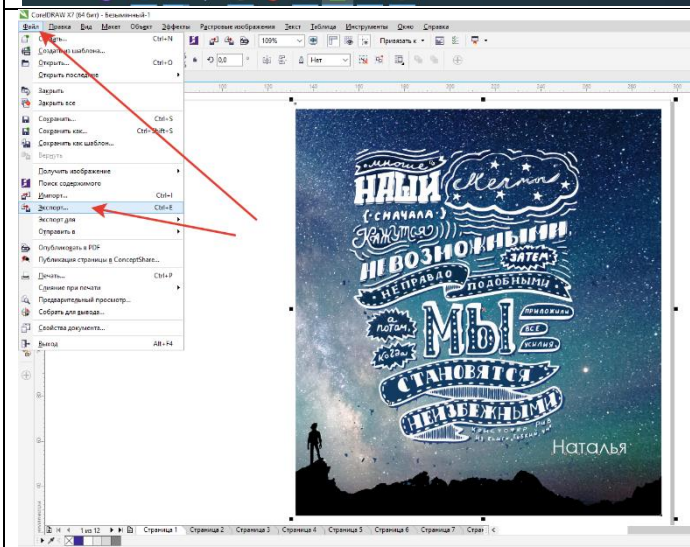




Покрасим надпись в белый цвет



Выделим весь макет плаката. На верхней панели инструментов выберем инструмент «Сгруппировать»



Сгруппированный макет плаката нужно сохранить в формат JPEG. Для этого выполним следующие манипуляции: Файл-Экспорт - рабочий стол - Пишем название.

Наставник направляет на цветную печать макеты плакатов

## 8-9 классы

**Задание:** Изготовление визитки.

- 1) Знакомство с интерфейсом программы, а именно: главное меню, панель инструментов (инструменты выделения объектов, перемещение, вращение, копирование и т.д.).
- 2) Выполнение творческого задания.

**Учебная информация:** Если вы абсолютно уверены в том, что создание визитки в CorelDraw является сложнейшим процессом, для осуществления которого необходимо иметь обширный запас технических знаний, то вы заблуждаетесь относительно этого творческого процесса.

Ознакомьтесь с рекомендациями, как сделать визитку в CorelDraw, и вы сразу же поймёте, что никаких особых сложностей при совершении последовательных манипуляций нет.

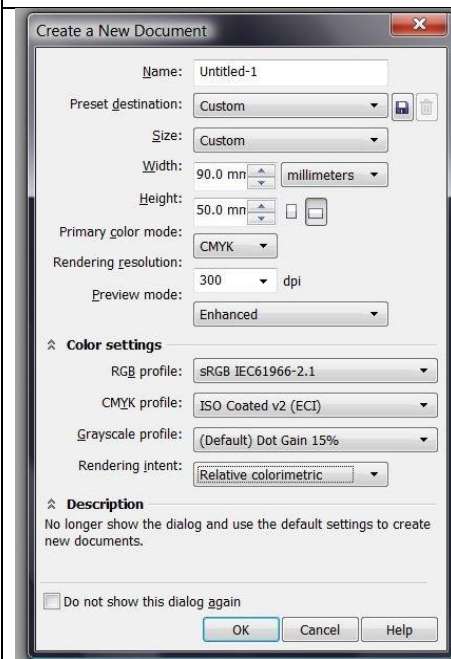
Достаточно только проявить внимательность, старание и творческую фантазию. Как же приятно будет не только иметь свою персональную визитку, но и с гордостью сообщать всем интересующимся, что эта визитка в Кореле была сделана лично вами.



Пример готовой визитки

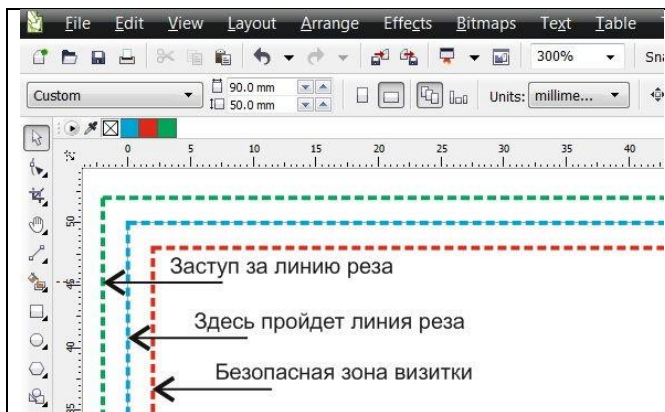
*Рекомендации для наставника по организации процесса выполнения задания:*

Помочь обучающемуся открыть программу графического редактора. Проверить рабочее состояние устройств ввода: мышь, клавиатура; Проверить рабочее состояние монитора: изображение должно быть четким и не мерцающим; Подготовить распечатанный или электронный материал с инструкцией по выполнению задания.



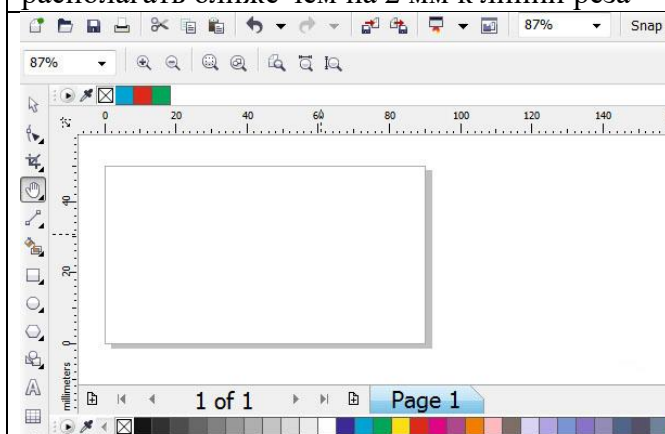
Откройте программу CorelDraw, перейдите в параметр меню «Файл». Там вы обнаружите строку «Создать», кликните по ней, а затем перейдите в «Настройки», в которых нужно будет указать:

- размер визитки;
- разрешение;
- профиль;
- цветовой режим.



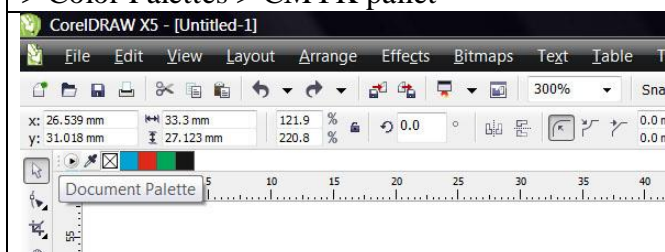
На самой визитке важные элементы нельзя располагать ближе чем на 2 мм к линии реза

Деловая визитка сопровождается установленными размерами, поэтому лучше всего не проявлять в этом вопросе творчество, а согласиться с предлагаемыми параметрами. В частности, длина должна составлять 9 см, а ширина — 5 см.



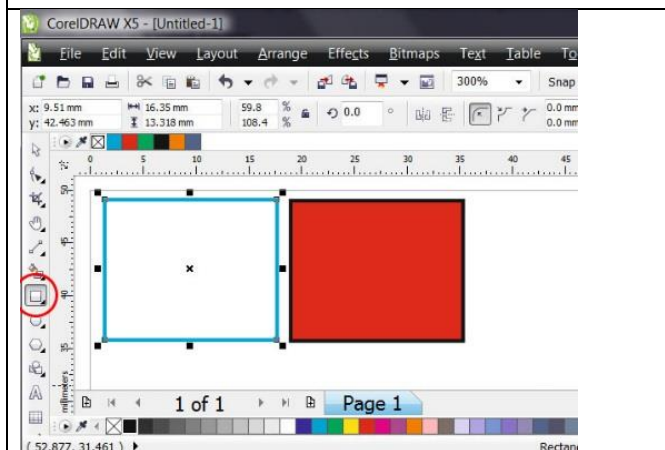
Цвета должны быть CMYK. Зайдите в Windows > Color Palettes > CMYK pallet

Главное окно Корел дро очень сильно напоминает окно Фотошопа. В нижней части располагается цветовая палитра, с левой стороны размещены все основные инструменты, а в верхней части — основная панель меню.



В верхней части программы можно заметить дополнительную палитру цветов, в ней цветов совсем мало либо вообще нет

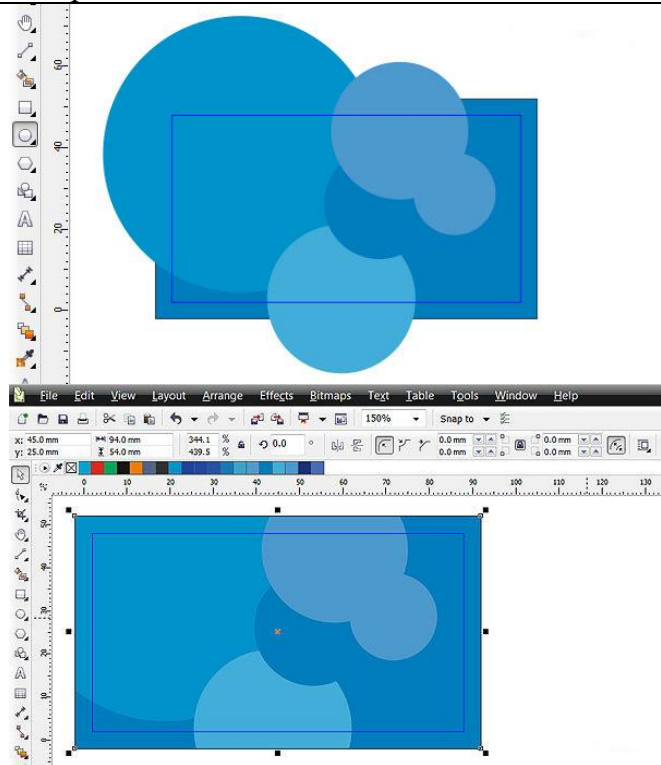
Итак, воспользуйтесь инструментом «Rectangular Tool», при помощи которого нарисуйте квадрат. Теперь важно сделать чёрную окантовку визитки. Совершить такое изменение поможет «Pick Tool». Если кликнуть по нему правой клавишей мышки, он зальёт только окантовку, нам как раз это и нужно. Если же вы кликните левой клавишей мышки, зальётся весь нарисованный квадрат.



При желании можно изменить толщину контура, но это не столь важно, поэтому такой шаг лучше всего пропустить.

Поскольку нарисованный квадрат является основой будущей нашей визитной карточки, следует к нему применить определённые нами ранее размеры, установив длину в 94 мм, а

Выделите квадрат инструментом Pick Tool. Клик по палитре цветов правой кнопкой мыши зашьет контур, клик левой кнопкой мыши зашьет весь квадрат



ширину в 54 мм. Установите полученный прямоугольник по центру.

Теперь выберите геометрические фигуры и расположите их оригинальным способом внутри выделенной области. Профессионалы акцентируют внимание, что при создании визитки приветствуется минимализм, поэтому не рекомендуется чрезмерно заполнять карточку ненужными графическими объектами.

Подберите цвета, размеры, композицию, или нарисуйте вообще что-то свое

Просто выбирайте инструмент Ellipse Tool и расставьте в произвольном порядке окружности



Главным достоинством визитной карточки является её текстовая информация, которая предоставляет сведения о владельце, его контактах. Чтобы написать текст, следует воспользоваться инструментом «Text Tool». Когда текстовая информация написана, можно перейти к её усовершенствованию, подбирая шрифт, его размеры.



Визитную карточку можно сохранить и в формате PDF. Для этого потребуется зайти в подпункт меню «Файл» и выбрать параметр «Publish to PDF».

## 6-7 классы

**Задание:** Создание рекламной вывески.

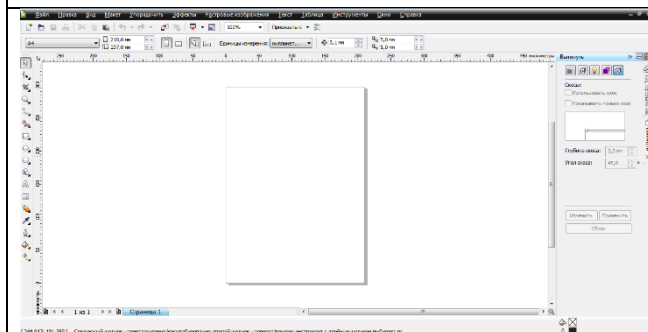
- 1) Знакомство с интерфейсом программы, а именно: главное меню, панель инструментов (инструменты выделения объектов, перемещение, вращение, копирование и т.д.).
- 2) Выполнение творческого задания.

**Учебная информация:** Визуальная реклама – это та реклама, которую мы можем видеть: листовки, брошюры, баннеры, вывески, плакаты. Она привлекает наше внимание, даёт информацию о продукте, формирует отношение к компании. Её созданием занимаются дизайнеры рекламы.



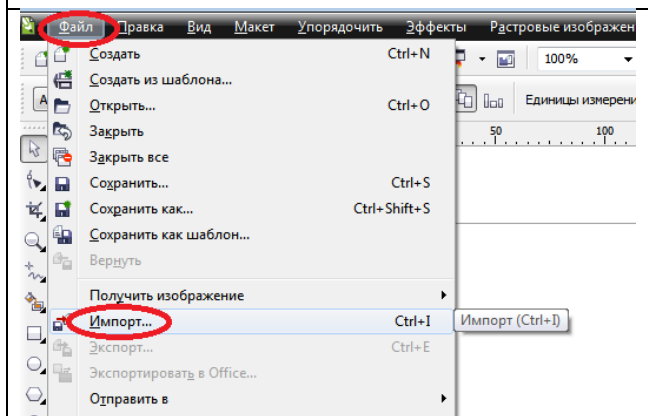
Пример готовой вывески

Рекомендации для наставника по организации процесса выполнения задания: Помочь обучающемуся открыть программу графического редактора. Проверить рабочее состояние устройств ввода: мышь, клавиатура; Проверить рабочее состояние монитора: изображение должно быть четким и не мерцающим; Подготовить распечатанный или электронный материал с инструкцией по выполнению задания. Подготовить папку с фото-подборкой для изготовления вывески. Разместить на рабочем столе компьютера.



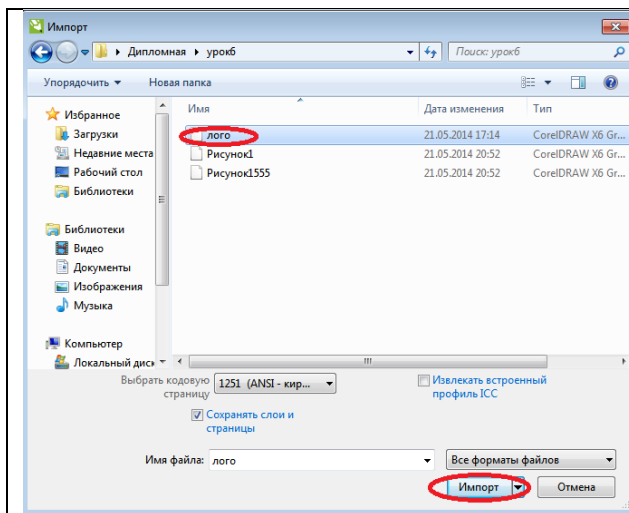
Создаём новый пустой документ. Для этого открываем программу Corel DRAW, выбираем пункт «Новый пустой документ», как показано ниже.

Нам нужно поменять ориентацию рабочего листа. Для этого нужно просто поменять местами его размерности.

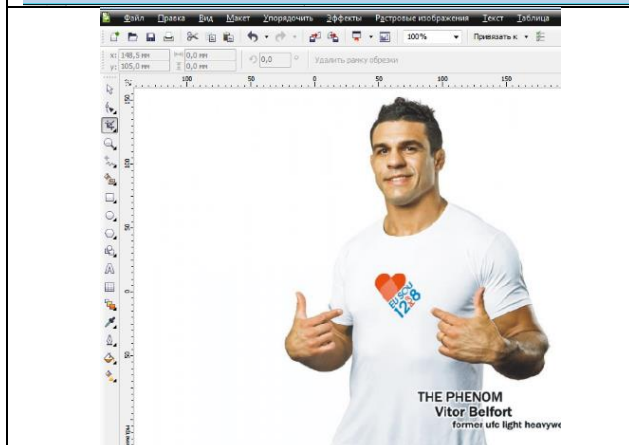


Выбираем нужный файл и импортируем.

Шаг 3. Имеется логотип, созданный в Уроке 5. Применим его, при помощи импорта. Нажимаем «Файл»/ «Импорт».



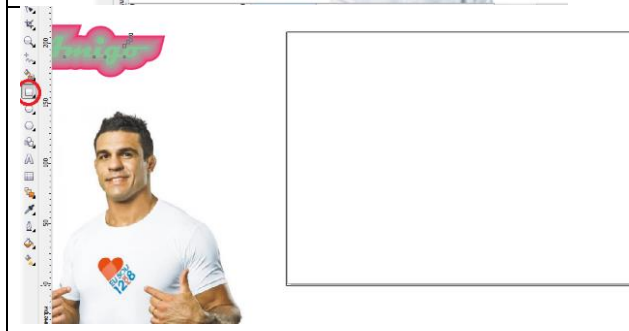
Нам потребуется ещё одно изображение. Импортируем его тем же способом.



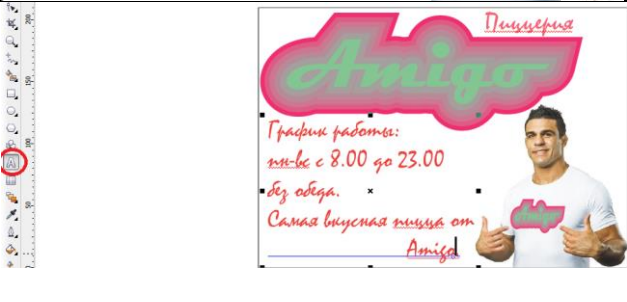
Нам нужно избавиться от лишней части изображения. Для этого воспользуемся инструментом «Обрезка». Выделяем при помощи данного инструмента ту часть изображения, которую мы хотим оставить.



Теперь нам нужно создать рабочий лист. Применим инструмент Прямоугольник (F6).



В рабочем пространстве нарисуем прямоугольник.

	<p>Перетащим объекты в прямоугольник.</p>
	<p>Нужно сделать копию логотипа. Нажимаем по лого, кликаем по нему правой кнопкой мыши, выбираем «Копировать». Далее нажимаем правой кнопкой мыши на свободном месте, выбираем «Вставить».</p>
	<p>Уменьшаем и перетаскиваем копию, как показано на рисунке.</p>
	<p>Добавим информацию. Для этого воспользуемся инструментом Текст (F8). Поменяем цвет, размер и стиль инструмента текст. Далее выполняется ввод текста.</p>

**Вариант задания для online-пробы  
6-7, 8-9, 10-11 классы**

**Задание:** Изготовление стилизованной шрифтовой композиции.

На формате А4 разработать стилизованное написания слова: **ОГОНЬ, КРОВЬ, ПУЗЫРЬ.**

Этапы выполнения задания:

- Просмотр аналогов, обсуждение смысловой нагрузки и цветовой гаммы.
- Набросок карандашом (для последующей корректировки)
- Промежуточный просмотр, советы наставника

- **Корректировка и обводка ручкой** (учитывая толщину линий и штриховку)

**Учебная информация:** Типографика — сильнейший инструмент для выражения посылы в графическом дизайне. С его помощью вы можете объединить текстовую и визуальную составляющие, что поможет вам достучаться до посетителя. Правильное использование типографики поможет избежать типичных ошибок, допускаемых дизайнерами при создании очередного шедевра. Постараемся понять, что же мы делаем не так, и как избежать ошибок в будущем.

Для начала давайте разберемся с терминологией. Наверняка большинство терминов вам знакомы, но еще разок ознакомиться с определениями не будет лишним. Возможно, это дополнит ту информацию, которой вы уже обладаете.

**Гарнитура** — шрифт или несколько шрифтов, имеющих стилистическое единство начертания. Состоит из набора знаков. Часто это понятие путают с понятием «шрифт», хотя шрифт — это определенное начертание знаков, в то время как гарнитура определяет общее «семейство» шрифтов.

**Контраст** — это одно из основных средств выразительности в дизайне. Не нужно бояться больших форм и пустых пространств! Нарочито крупная типографика становится самостоятельным элементом, не требующим дополнительных графических средств оформления. Хороший пример контраста в цветах, формах и размерах всех объектов.

**Стили.** Нужно всегда думать о том, какую информацию вы пытаетесь донести посетителю. Выбирая шрифт, следует помнить, что счастливые сообщения должны сопровождаться легкими, воздушными и мягкими формами шрифтов, в то время как сообщения каких-то более мрачных тем (например, Хэллоуин) лучше было бы сопровождать шрифтами с более жестким начертанием. С помощью типографики дизайнеры подчеркивают атмосферу и стиль, а также создают благотворную почву для эмоционального отклика.

Примеры стилизации слов:





*Рекомендации для наставника по организации процесса выполнения задания.*

Наставник должен осуществлять сопровождение, при необходимости, акцентировать внимание на выбранном варианте стилизации и проверять правильность действий участника, поправлять его корректно.

#### **4. Контроль, оценка и рефлексия (7 мин)**

Критерии успешного выполнения задания.

Критерий	Выполнено (+)	Не выполнено (+)
Наличие, правильно выполненного задания по теме заданной наставником.		
Соблюдение алгоритма выполнения работы		
Умение работать с панелью инструментов в графическом редакторе		
Стиль шрифта соответствует задумке и смысловой нагрузке (для online-пробы).		
Креативный подход к выполнению задания. Проявление самостоятельности при выборе стилизации (для online-пробы).		

*Рекомендации для наставника по контролю результата, процедуре оценки.*

- Учитывать возрастные и нозологические особенности участников проекта;
- Для успешного выполнения задания участником, дать ему подробную инструкцию выполнения задания (не выходя за пределы времени) и при выполнении задания следить за его действиями и корректировать их выполнение.

### **III. Инфраструктурный лист**

Наименование	Рекомендуемые технические характеристики с необходимыми примечаниями	Количество	На группу/ на 1 чел.
<b>Для проведения профессиональной пробы в очном режиме</b>			
<b>Рекламный плакат в векторной графике</b>	Компьютер с установленными графическими редакторами Adobe Photoshop, CorelDRAW	15	На группу

	Принтер цветной	1	На группу
	Проектор	1	На группу
	Бумага для фотопечати, матовая, формат А4	1 пачка	На группу
<b>Для проведения профессиональной пробы в онлайн-формате</b>			
ПК		1	1 чел.
Видео камера		1	1 чел.
Микрофон		1	1 чел.
Бумага для художественных работ	Формат А4	5-10 листов	1 чел.
Художественные материалы для исполнения графики: простой карандаш, капиллярные ручки, фломастеры, маркеры, цветные карандаши и т.д.		На выбор	1 чел.

#### **IV. Приложение и дополнения**

1. Мюллер-Брокманн Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков, типографов и оформителей выставок /Изд-во студии Артемия Лебедева, 2014. - 184 с.:ил.
2. Атлас новых профессий <http://atlas100.ru>
3. Гид по профессиям <http://careerguidance.ru/>
4. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. 2-е изд. — СПб.: Питер, 2016. — 224 с.: ил. ISBN 978-5-496-01764-0
5. Графический дизайн от идеи до воплощения. / Пер. с англ. В. Иванов. — СПб.: Питер, 2013. — 184 с.: ил. ISBN 978-5-459-01645-1