



АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА НИЖНЕГО НОВГОРОДА
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа № 106»

Утверждаю

Директор _____ С.А. Антипова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Дизайн

10-11 КЛАСС

*(приложение к основной образовательной
программе среднего общего образования)*

Разработано на основе

Гуров Г. Е. Уроки дизайна. Поурочные разработки. 10-11 классы : учеб. пособие для общеобразоват. организаций / Г. Е. Гуров. - М. : Просвещение, 2017. – с. 201.

Соответствует

Требованиям Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования

г.Нижний Новгород

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Обучение и дальнейшая деятельность ребят в качестве дизайнеров находится как бы на стыке двух сфер (способов) познания и строительства жизни: рационально-логической и эмоционально-образной сфер. Дизайнер вникает в инженерно-конструкторскую задумку будущей вещи - продукта научного мышления, а затем адаптирует её (используя эмоциональнообразное мышление), приводя к красивой, удобной для человека, улучшающей качество жизни вещи. И так во всех сферах дизайнерской деятельности.

Цели и задачи предмета:

- формирование у обучающихся устойчивого интереса к дизайнерской деятельности;
- формирование основ проектного мышления, овладение основными профессиональными приёмами выражения творческой мысли, графическими и пластическими способами формообразования;
- овладение умениями и навыками применения полученных знаний в практической художественно-технической деятельности;
- развитие образного и ассоциативного мышления, восприятия, зрительно-образной памяти, внимания, воображения, необходимых для создания разнообразных объектов дизайна;
- формирование коммуникативных универсальных умений и действий средствами проектной художественно-технической деятельности.

Основным документом, определяющим содержание обучения, является ФГОС.

Программа ориентирована на работу по учебно-методическому комплекту:

1. Гуров Г. Е. Дизайн. 10-11 классы: учебник для общеобразовательных организаций / Г. Е. Гуров. - М., «Просвещение», 2020. – с. 208.
2. Гуров Г. Е. Уроки дизайна. Поурочные разработки. 10-11 классы : учеб. пособие для общеобразоват. организаций / Г. Е. Гуров. - М. : Просвещение, 2017. – с. 201.

Программа рассчитана на 70 часов (10 – 11 класс 1 час в неделю).

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Обучение по курсу «Дизайн» (курс по выбору обучающихся) предполагает достижение определённых результатов.

10 КЛАСС

Предметные результаты:

- формирование основ художественной культуры обучающихся;
- деятельностное освоение законов композиции, формообразования и колористики, имеющее аналитическо-поисковую и творческую составляющую и дающее возможность обучающемуся осознать значение дизайна в жизни общества;
- развитие умения анализировать начертания различных шрифтов и использовать букву как элемент графической композиции;
- овладение приёмами стилизации, создания обобщённых изображений предметов, растений, животных и людей;
- овладение навыками пространственного макетирования ландшафта;
- развитие индивидуальных способностей обучающихся путём освоения дизайна как вида конструктивных искусств внутри пространственных искусств, основы которых изучались на протяжении основной школы;
- формирование подготовленности к последующему профессиональному образованию.

Личностные результаты:

- развитие готовности и способности к самостоятельной творческой деятельности;
- приобретение навыков сотрудничества со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской и творческой дизайнерской деятельности;
- развитие готовности и способности к самообразованию, сознательному отношению к непрерывному образованию в сфере дизайна как условию будущей успешной профессиональной и общественной деятельности;
- формирование эстетического отношения к миру, включая эстетику быта, личного дизайнерского творчества и общественных отношений;
- готовность к осознанному выбору будущей профессии и к возможности реализации собственных жизненных планов;

- формирование отношения к профессиональной дизайнерской деятельности как к возможности участия в решении творческих, общественных и государственных проблем;

- формирование экологического мышления, аналитическое изучение и копирование природных структур и конструкций для применения этих принципов в дизайнерском творчестве.

Метапредметные результаты:

- развитие умения самостоятельно определять цели своей учебной дизайнерской деятельности, планировать работу, самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать свою деятельность в освоении дизайнерских навыков, использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов:

- формирование целостных представлений о мире через освоение на метапредметной основе систематических знаний о природе дизайна как конструктивного искусства, как неотъемлемой части мировой художественной культуры;

- развитие умения продуктивно общаться и взаимодействовать с одноклассниками в процессе совместной работы над дизайнерскими и архитектурными макетами;

- овладение навыками исследовательской деятельности в начальной дизайнерской практике. формирование способности к самостоятельному поиску методов решения практических задач:

- формирование готовности и способности к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников:

- умение использовать средства информационно-коммуникационных технологий в решении познавательных, коммуникативных и организационных задач, связанных с изучением искусства дизайна;

- овладение навыками познавательной рефлексии в процессе практической творческой работы и мыслительных процессов.

11 КЛАСС

Предметные результаты:

- формирование общеобразовательной и общекультурной подготовки на основе постижения особенностей искусства дизайна и дизайн-проектирования;
- освоение проектной деятельности, имеющей аналитическо-поисковую составляющую и дающей возможность освоить содержание основных аспектов графического и средового дизайна, осознать социальное значение объекта, ознакомиться с технологией изготовления его прототипа;
- освоение структурированного подхода к выполнению дизайнерского проекта;
- развитие творческих способностей каждого обучающегося путём более глубокого практического погружения в изучение основ конструктивных искусств и дизайна (как продолжения изучения образовательной области «Искусства» в школе);
- приобретение в процессе выполнения проектных заданий навыков работы с графическими материалами и компьютером, приобретение знаний в области архитектуры шрифтов, навыков стилизации графических изображений и средового макетирования;
- формирование готовности к последующему профессиональному образованию.

Личностные результаты:

- развитие готовности и способности к самостоятельной, ответственной учебной, практической творческой деятельности;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками и взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной дизайнерской деятельности;
- готовность и способность к самообразованию, сознательному отношению к непрерывному образованию в сфере искусства, конструктивных искусств, дизайна как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;
- выработка эстетического отношения к миру, включая эстетику своего быта, дизайнерского творчества, общественных отношений;
- готовность к осознанному выбору будущей профессии, к возможности реализации собственных жизненных планов;
- формирование отношения к профессиональной дизайнерской деятельности как возможности участия в решении личных, общественных и государственных проблем;
- формирование экологического мышления, понимания влияния дизайна и

архитектуры на состояние природной и социальной среды.

Метапредметные результаты:

- развитие умения самостоятельно определять цели своей дизайнерской деятельности, планировать эту деятельность, самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать свою деятельность в процессе освоения дизайнерских навыков, а также использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей;

- осознание дизайна как неотъемлемой части мировой художественной культуры;

- развитие умения продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной работы над практическими заданиями и дизайн- проектами;

- овладение навыками исследовательской и проектной дизайнерской деятельности, формирование способности к самостоятельному поиску методов решения практических задач;

- развитие умения ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию;

- развитие умения использовать средства ИКТ в решении познавательных, коммуникативных и организационных задач, связанных с выполнением практических заданий, дизайн-проектов;

- овладение навыками познавательной рефлексии.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

10 КЛАСС

Часть 1. ОСНОВЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ (35 ч)

Я б в дизайнеры пошёл - пусть меня научат...

Дизайн - искусство создания облика отдельной вещи, проектирования её формы, а также всей вещественно-пространственной среды. Специфика профессии дизайнера. Необходимость развития визуального мышления как способа решения интеллектуально-творческих задач с опорой на внутренние визуальные образы. Тренинг воображения, пространственных представлений. Визуально-пластический язык и эстетическое содержание дизайна требуют развития изобразительных навыков. Само возникновение дизайна связано с вкладом художников и архитекторов в формирование вещно-предметной среды, рукотворного мира: от интерьеров, мебели, посуды до транспорта и оборудования. Стратегическая задача дизайнера: преобразование *нужного и полезного — в прекрасное*.

Из истории искусства дизайна

«Движение искусств и ремёсел» - художественное сообщество в Великобритании как реакция на промышленную революцию, стремление к сближению искусства и ремесла. БАУХАУЗ - первая дизайнерская школа, (создана в 1919 г.), где готовили художников для работы в промышленности. Проекты БАУХАУЗА отразили стилистику живописи, графики и скульптуры 1920-х гг. БАУХАУЗ - настоящий методический центр в области дизайна.

Создание в СССР в 1920 г. Высших художественно-технических мастерских (ВХУТЕМАС), где в различных материалах, помимо учебных проектов, выполнялись проекты по самой разнообразной тематике. Влияние промышленно-технологического развития на формирование современного дизайна.

Знаменитые дизайнеры.

Постижение основ формообразования в дизайне

Конструкция для замысла. Композиция на плоскости. Типы композиций. Треугольник. Круг. Пятна произвольной формы. Линия - элемент композиции.

Цвет и шрифт в композиции. Цветовой акцент в композиции. Образ и цвет в

дизайне. Шрифт и знак. Стилизация изображений. Пиктограммы.

Глава 1. Конструкция для замысла. Композиция на плоскости

Выразительность простого. Контраст и баланс масс

Плоскостная и объёмно-пространственная композиции. Аналитическая графика, разбор композиционных структур изобразительной классики. Основной композиционный замысел. «Завязка» композиции. Композиционная доминанта. Главное и второстепенное. Контраст масс и «конфликт» в композиции. Задания: 1) на листе бумаги сделать примерный анализ живописной и фотографических композиций (без объёмов и теней) (анализ картины В. И. Сурикова «Боярыня Морозова», фотографий архитектурного ансамбля и городской площади). Вопросы: «Где, по-вашему, находится главная завязка каждой из композиций, её доминанта? В чём, по-вашему, заключаются их выразительные средства?»; 2) сделать графический (как бы «геометрический») анализ композиционных построений, приведённых выше картины и фотографий, не копируя и опуская детали, но обозначая их композиции плоскими геометрическими фигурами и «силовыми линиями».

Типы композиций. Динамика и статика, ритм композиционных элементов

Основные типы композиций: симметричная и асимметричная, фронтальная и глубинная. Гармония и контраст, баланс масс и динамическое равновесие, движение и статика, ритм, замкнутость и открытость композиции, сгущённость или разрежённость элементов. Простой метрический повтор и композиционный ритм. Нарастание и убывание, пауза и пустота. Вариации композиций рассматриваются на примере иллюстраций и в процессе упражнений с простейшими геометрическими фигурами (прямоугольники, квадраты).

Задания:

1) привести примеры объектов животного или растительного мира, имеющих симметричную «компоновку», сделать их зарисовки;

2) создать из трёх, пяти и более разновеликих прямоугольников: а) фронтальную композицию; б) глубинную композицию. Прямоугольники могут также пересекаться, накладываться друг на друга и т.д. Работы можно выполнять как на белом, так и на чёрном фоне (этот блок упражнений выполняется исключительно при помощи прямоугольников);

3) выполнить фронтальную композицию: а) статичную; б) динамичную, например, с убывающей величиной элементов; затем выполнить глубинную композицию из прямоугольников, в которых чередование изобразительных элементов и свободных пространств (пауз), их частота, сгущённость и разрежённость будут подчинены определённому ритму;

4) из произвольного количества прямоугольников создать замкнутую композицию с глубинно пространственным расположением элементов, а также композицию открытого типа;

5) создать композицию с использованием простого метрического ряда, а также композицию с подчёркнутым ритмом;

б) составить фронтальную композицию, построенную по принципу симметрии из произвольного количества прямоугольников, отражающую сгущённость и разрежённость расположения форм.

Дополнительные упражнения: фотографирование композиционных ситуаций в окружающем мире.

Материалы: чёрная и белая плотная бумага, канцелярский нож, металлическая линейка, специальный планшет для макетирования, резиновый клей (не коробит бумагу) или специальный клеящий карандаш. Все задания можно выполнить на компьютере.

Треугольник. Круг. Пятна произвольной формы

Решение художественно-эмоциональных задач с помощью простейших композиционных элементов. Ритм и движение, разрежённость и сгущённость. Постепенное введение в композицию всей палитры геометрических фигур.

Задания:

1) сделать четыре композиции из одних и тех же трёх фигур: треугольника, круга и прямоугольника (две симметричные композиции и две асимметричные);

2) составить композиции из произвольного количества: а) треугольников; б) кругов; в) прямоугольников, кругов, треугольников и трапеций. Задача: в композиции выразить различные состояния (покой, взлёт, падение, взрыв и т. п.);

3) используя любое сочетание фигур, создать графическую метафору (например, «Белая ворона», «Давид и Голиаф», «Превосходство», «Тишина» и т. д.). Задания можно выполнить на компьютере.

Пятна произвольной формы как элементы графического дизайна. Упражнения с пятном в качестве тренинга воображения и расширения арсенала композиционной выразительности. Интонационность и многоплановость пятен различной конфигурации.

Задания:

1) выполнить несколько упражнений с пятном произвольной формы, сделанным росчерком кисти или в виде кляксы. Характером мазка, линией, цветом, ритмом в абстрактной композиции передать событие, состояние или ощущение, изначально сформулировав название работы (например, «Шум дождя», «Суматоха», «Тишина сумерек», «Жаркая музыка карнавала», «Дыхание моря» и т. д.);

2) создать кляксу, затем с помощью подрисовки превратить её в изображение животного, насекомого или в эскиз шляпки, аксессуара одежды, причёски и пр.;

3) предварительно подобрав материалы с различной фактурой (лоскуты дерюги, куски циновки, губку, мочалку и т. п.), нанести на них краску (валиком, тампоном, кистью) и отпечатать фактуру на бумаге. Задание имеет отчасти поисковый характер: практическое исследование графических свойств различных материалов. Отпечатки следует сохранить для выполнения дальнейших заданий.

Линия - элемент композиции

Прямые линии: соединение элементов композиции и членение плоскости. Самостоятельная художественная роль линии. Линия в конструктивной композиции. Образно-художественная осмысленность простейших плоскостных композиций. Монтажность соединений элементов, порождающая новый образ. Линия в живой природе. Линия как средство передачи информации.

Задания:

1) расположением и взаимным пересечением трёх-четырёх прямых линий разной толщины добиться гармоничного членения композиционного пространства, включающего также несколько прямоугольников (использовать линии «навылет»);

2) создать композицию из двух-трёх прямоугольников и трёх-четырёх прямых линий, которые своим расположением связывают элементы в единое композиционное целое. Создать: а) фронтальную композицию; б) глубинную композицию;

3) из произвольного количества элементов (прямых линий, прямоугольников и т. д.) интересную композицию. Ритмически расположив элементы на плоскости, добиться эмоционально-образного впечатления (например, впечатления полёта, крушения, замедления и т. д.). Дополнительные задания: аналитическая работа и фотографирование.

Материалы: бумага, клей, ножницы (или задания выполняются на компьютере).

Глава 2. Цвет и шрифт в композиции

Цветовой акцент в композиции. Образ и цвет в дизайне

Функциональные задачи цвета в конструктивных искусствах. Применение локального цвета. Сближенность цветов и контраст. Цветовой нюанс и градации цвета. Цветовой акцент, ритм цветовых форм, доминанта. Различие в применении цвета в конструктивных искусствах и в живописи. Психологическое воздействие цвета. Цветовая символика. Сочетания цветов и цветовая раскладка в дизайнерском проектировании.

Задания:

1) создать композицию из двух-трёх прямоугольников, трёх-четырёх прямых линий и небольшого цветного кружка, который должен стать акцентом в композиции. Задача - добиться эмоционально-цветового преобразования плоскости (её зрительного «расширения», «замкнутости» и т. д.);

2) используя опыт предыдущих работ, на чёрном или белом фоне создать композицию из цветных линий, прямоугольников и кругов. Выполнить композицию в тёплой или холодной гамме. При помощи ритмического построения цветовых пятен передать в композиции различные эмоциональнообразные состояния (например, образ радости, строгости, печали и т. д.);

3) создать композицию из произвольного количества разнообразных фигур по принципу цветовой гармонии или контраста. Работу выполнить на цветном фоне (в качестве темы композиции можно взять музыку: джаз или классику); 4) поупражняться

в цветовом выражении различных эмоциональных состояний (работа гуашью или акварелью на бумаге любого формата).

Материалы: бумага, ножницы, клей; живописные или графические материалы (по выбору).

Шрифт и знак. Связь изображения и текста в композиции

Буква как изобразительно-смысловой символ звука. Буква и искусство шрифта, «архитектура» шрифта, шрифтовые гарнитуры. Шрифт и содержание текста.

Понимание печатного слова, типографской строки как элементов плоскостной композиции. Логотип. От буквицы до фирменного знака. Знаки- символы и иконические знаки. Символика геометрических фигур в создании эмблематики.

Задания:

1) создать композицию из прямоугольников, линий, круга и буквы, являющейся композиционной и цветовой доминантой (фон по выбору): а) композицию, в которой роль линий разной толщины и длины будут выполнять строки, составляющие единое графическое целое с другими элементами. Буквы в строках должны «вырастать» из фона, а не располагаться на полосках, отделяющихся по цвету от фона; б) композицию, аналогичную предыдущей, но с использованием форм различной конфигурации. Цвет строк, а также других элементов должен гармонировать с цветом фона всей композиции;

2) определить графические особенности трёх-четырёх шрифтов из книг, журналов, газет, рекламных объявлений: проанализировать взаимосвязь формы, архитектуры шрифта и смыслового содержания текста; написать небольшую исследовательскую работу;

3) сделать декоративную по своему характеру цветовую композицию из разновеликих букв;

4) создать свой, авторский тематический шрифт, каждая буква которого имеет изобразительный характер (например, буквы из музыкальных инструментов, буквы - клоуны и т. п.);

5) по предварительному карандашному эскизу сделать стилизованное, обобщённое, доведённое до знака изображение какого-либо объекта, принадлежащего к животному, растительному или предметному миру; б) создать эскиз эмблемы или

торговой марки, состоящей из одной буквы, короткого слова и символического изображения (логотип).

Материалы: бумага, ножницы, клей, фломастер (или задания выполняются на компьютере).

Стилизация изображений. Пиктограммы

Синтез слова и изображения в искусстве плаката, монтажность их соединения, образно-информационная цельность. Стилизация изображений и способы их композиционного расположения в пространстве плаката. Пиктограммы и их роль в информационном пространстве мегаполиса. Модульные изображения в пиктограмме и в орнаменте.

Задания:

1) при помощи точки (или нескольких разновеликих точек) и линии создать в композиции ощущение пространства, используя цвет;

2) создать в композиции впечатление пространства при помощи цветовых плоскостей (сближенных или градиентных цветов);

3) по предварительно сделанному рисунку или по фотографии при помощи цвета (градиентного, сближенного или контрастного) сделать *стилизованное изображение* предмета или натюрморта, насекомого или животного, пейзажа и т. д. Это задание можно выполнить красками, в технике аппликации или в смешанной технике, на компьютере;

4) создать композицию *в жанре opart* (оптического искусства) из стилизованных растений, животных и т. п. или геометрическую, абстрактную композицию;

5) сделать свою *орнаментальную композицию* (рисунок для обоев, ткани и т. п.), состоящую из повторяющихся изобразительных модулей. На компьютере скопировать модель женской одежды и украсить её орнаментальным принтом;

6) выполнить проект городского визуального навигатора, указательной конструкции с *пиктограммами* (например, для торгового центра, зоопарка и т. д.). Шрифт можно вырезать из журналов или набрать на компьютере, но пиктограммы необходимо придумать свои. Материалы: бумага, графические принадлежности, ножницы, клей.

Глава 3. Пространственное формообразование в дизайне. Композиция в объёме

От плоскостного изображения к объёму и пространству. «Драматургия» геометрии

От плоскостного изображения - к макетированию объёмно-пространственных композиций. Прочтение плоскостной композиции как «чертежа» пространства. Пространственное взаимоотношение объёмов. Выстраивание сюжетной линии восприятия форм в пространстве как организация среды. Влияние архитектурной среды, которое испытывает человек, «негласная команда пространства». Силуэт как первооснова впечатления от объекта. Соразмерность и пропорциональность объёмов в пространстве (создание объёмно-пространственных макетов).

Задания:

1) придумать, нарисовать, а затем сделать небольшие макеты двух-трёх разных по конфигурации домов, крыши которых сливаются при виде сверху в простой прямоугольник. Сделать подобные зарисовки возможной «расшифровки» произвольной (одной и той же) композиции из прямоугольников, кругов и линий (две-три штуки). Наиболее удачную зарисовку воплотить в пространственном макете;

2) создать ритмически сбалансированную композицию из цилиндров и вертикалей разной высоты и диаметра путём противопоставления сгущённости и разрежённости в их расположении; добиться динамического равновесия форм и пространства. Цилиндр можно сделать из полоски бумаги, а вертикаль - из палочки или трубочки. Для создания зрительного контраста в композицию может быть включён шар, соразмерный остальным элементам и пространству поля.

Материалы: бумага, фломастер, ножницы, клей; задания можно выполнять на компьютере, осваивая 3D- программы.

Поверхность и фактура. Усложнение плоскости. Прикладные свойства бумаги в композиции рельефа

Использование разными способами обработанной бумаги в эскизах, макетах, а также в рекламе и арт-дизайне. Некоторые техники обработки бумаги. Использование различных фактурных материалов в дизайн-проектах.

Задания:

- 1) выполнить рельеф из фактур бумаги и других материалов (в технике коллажа);
- 2) выполнить пейзаж (или натюрморт, портрет) в технике аппликации из рваной цветной бумаги и обрывков текстовых материалов (можно использовать старые газеты и журналы);
- 3) создать рельефные орнаменты (элементы орнамента) при помощи процарапывания и сгибания бумаги;
- 4) добиться фактурной поверхности при помощи бумажной полоски, приклеенной ребром; 5) создать тематическую композицию в технике коллажа с использованием различных приёмов работы с бумагой, а также разнофактурных материалов.

Материалы: бумага, ножницы, клей.

Композиционная организация пространства. Ландшафт. Натурализм и метафора в макете

Прочтение по рисунку простых геометрических тел, а также прямых, ломаных, кривых линий. Конструирование их в объёме и применение в пространственно макетных композициях. Вспомогательные соединительные элементы в пространственной композиции. Понятие рельефа местности и способы его обозначения на макете. Усложнение рельефа вертикальных элементов. Дизайн проекта: введение монохромного цвета. Работа с потолочным пенопластом.

Имитирующие материалы и материалы- метафоры.

Задания:

- 1) нарисовать на плотной бумаге несколько линий (плавных, ломанных, пересекающихся), затем при помощи разновеликих полос бумаги, приклеенных на ребро, «вырастить» ритмическую абстракцию или дом, пейзаж (по желанию);
- 2) создать объёмно-пространственный макет из двух-трёх объёмов (домов), стоящих на разноуровневых горизонтальных плоскостях (ступенях), и отдельных или пересекающихся вертикальных плоскостей (стен). Расположением и формой этих элементов добиться целостности и динамического равновесия всей композиции. В макет ввести два-три цвета (пастельных оттенков);
- 3) подобрать различные природные материалы и искусственные фактуры, которые в дальнейшем можно использовать при создании макета ландшафта.

Материалы: бумага, потолочный пенопласт, макетный нож, ножницы, клей.

Глава 4. Взаимное сочетание объёмов в композиции

Поиск гармонии между функцией и красотой в дизайне

Прослеживание структур вещи или здания. Выявление простых объёмов, образующих вещь, агрегат или здание. Влияние взаимосочетаний объёмов на образный характер постройки или вещи. Баланс функциональности и художественной красоты. Деталь и целое. Достижение выразительности и целесообразности конструкции.

Задания:

1) графическими материалами (чёрно-белыми или цветными) изобразить любой предмет в четырёх-пяти разных «эмоциональных» состояниях (по выбору: удивление, настороженность, замкнутость, агрессия, депрессия, восторг и т. д.). Сначала создать простой по форме предмет, а затем - более сложный (например, стул: грустный, весёлый, высокомерный, агрессивный и т. п.);

2) сделать аналитический рисунок геометрического «состава» любого предмета, взятого в виде фотографии; в рисунке показать, из каких геометрических форм состоит этот предмет;

3) выполнить из бумаги или потолочного пенопласта три макета конкретных или условных зданий, состоящих из различных объёмов, соединённых способом: а) примыкания; б) врезания или пронизывания; в) обтекания. Можно сделать один макет, совместив в нём все три способа.

Материалы: бумага, потолочный пенопласт, макетный нож, ножницы, клей.

Учимся у природы. Бионика. Опыт формообразования и строительства в живой природе

Бионика - прикладная наука о применении в технических устройствах и системах принципов организации, свойств, функций и структур живой природы. Применение бионических принципов в дизайне и архитектуре.

Задание: сделать зарисовки с натуры или с любой фотографии, на которой запечатлены представители флоры или фауны (постараться применить их форму и конструкцию в проектном эскизекакого-либо дизайнерского объекта).

Материалы: бумага, графические материалы, фломастер, ножницы, клей.

Дизайн-проект «Рекламная или выставочная пространственная конструкция».

Выполнение проекта конструкции, сочетающей в себе и плоскости, несущие некую информацию, и объёмы, включённые в пространство конструкции. Рекламная конструкция перед входом в выставочный павильон (на земле, на крыше, над входом) или сооружение, находящееся внутри павильона и даже являющееся центром, доминантой всей экспозиции.

Работа может быть как индивидуальной, так и коллективной, включающей в себя ряд этапов: 1) поисковый этап; 2) сбор, обработка информации по выбранной тематике; 3) выбор технологии изготовления дизайн-проекта; 4) изготовление макета в материале; 5) коллективное обсуждение дизайн-проекта.

Материалы: плотная цветная бумага (пастельных оттенков), пенокартон или пенопласт, фотоиллюстрации и т. д.

11 КЛАСС

Часть 2. ГРАФИЧЕСКИЙ И СРЕДОВОЙ ДИЗАЙН. ДИЗАЙНЕРСКИЕ РАЗРАБОТКИ (35 ч)

Основные аспекты деятельности дизайнера в сфере графического и средового дизайна. Проблемы содержательного, технологического и эстетического плана, которые приходится решать дизайнеру в своей работе. Подготовка учащихся к решению этих проблем как на теоретическом, так и на практико-деятельностном уровне.

Графический дизайн и реклама. Фирменный стиль. Дизайн интерьера и городской среды. Дизайн зрелища (сценографический дизайн, театральные костюмы, виды костюма и т. д.).

По каждому из тематических направлений - выполнение практических творческих заданий, индивидуальных или коллективных дизайн-проектов.

Глава 1. Графический дизайн и реклама

Реклама. Плакат. Композиционное построение плаката

Актуальность искусства плаката. Психология восприятия плаката. Основы выразительности искусства плаката. Синтетическая природа и образно-

информационная цельность. Классификация плаката по его тематической направленности.

Рекламная идея плаката и его визуальный образ как этапы поиска дизайнерского решения композиции.

Фотоизображения и графика в создании визуального образа плаката. Стилистика изображения и способы композиционного расположения элементов в пространстве плаката.

Задание: создать макет плаката (тематика плаката выбирается учащимся самостоятельно или определяется преподавателем).

Материалы: бумага, графические материалы, фотовырезки, клей.

Возможно выполнение работы на компьютере.

Дизайн книги. Элементы книги как объекта дизайна. Принципиальный макет книги

История искусства книги. Элементы, составляющие конструкцию и художественное оформление книги. Роль иллюстрации и шрифта в создании художественно-дизайнерского образа книги.

Задание: создать принципиальный макет книги. Первый вариант: создание макета из бумаги; второй вариант: разработка макета на компьютере (в том числе с использованием редакторских программ). Работа может быть как индивидуальной, так и коллективной.

Материалы: цветная и белая бумага, вырезки из фотографий, ткань и пр., клей резиновый или «Момент- кристалл».

Графический дизайн на трёхмерных объектах. Упаковка товаров

История развития упаковки. Упаковка товаров - активная часть маркетинга. Информационное и эстетическое значение упаковки. Композиционные элементы упаковки: изображение, шрифт, цвет, торговая марка и т. д. Разработка развёртки – важная часть воплощения композиционного замысла.

Задание: создать макет упаковки.

Материалы: цветная и белая бумага, вырезки из журналов, ткань и пр.; возможен вариант выполнения работы на компьютере.

Реклама в городе. Дизайн в наружной рекламе. Реклама на различных носителях

Коммуникативная роль рекламы в современной общественной жизни. Направления и виды рекламной деятельности.

Размещение рекламы, наружная реклама в городе. Реклама в интерьерах общественных зданий.

Задание: выполнить эскиз рекламы на транспорте (на корпусе грузовика, автобуса, троллейбуса и пр.).

Материалы: материалы для коллажа, графические материалы (по выбору), бумага; возможно выполнение работы на компьютере.

Сочетание текста и реального предмета в рекламе. Инсталляция. Витрина

Использование объёмных элементов в плоскостных рекламных плакатах. Понятие инсталляции. Инсталляция как художественный приём в арт-дизайне. Применение инсталляции в рекламных плакатах и в оформлении витрин.

Функции витрины как части магазина. Образование витринистики как дизайнерской специализации.

Дизайн-проект «Макет витрины». Выполнение дизайн-проекта

Открытые, полузакрытые и закрытые типы витрин. Определение концептуальной идеи оформления витрины. Выбор эмоционально-психологического фона, настроения, рекламного послания, обращённого к целевой аудитории. Витрины товарные, сюжетные и акционные (распродажи, праздники и пр.). Элементы дизайнерского оформления витрины.

Материалы: графические материалы (по выбору), бумага, ткани, геометрические формы-подставки и пр., ножницы, клей; возможен вариант выполнения работы на компьютере.

Глава 2. Фирменный стиль

Логотип. Шрифт, знак и цвет в создании фирменного стиля. Стилистическое единство элементов

Фирменный стиль как важнейшая часть рекламной коммуникативной политики

любого предприятия. Фирменный стиль - константа цветовых, графических и словесных символов, обеспечивающих вместе с продукцией и услугами устойчивое и узнаваемое лицо фирмы.

Элементы фирменного стиля. Понятие корпоративной культуры.

Задания:

1) выбрать любое короткое слово (можно собственного сочинения) или аббревиатуру из трёх-четырёх букв и создать три варианта логотипа (товарного знака): а) знак в виде буквицы с выбранной аббревиатурой; б) знак в виде цветового пятна или пятен (в два-три цвета) любой геометрической или произвольной формы плюс выбранное слово; в) знак, содержащий выбранное слово и любое стилизованное изображение, совпадающее или контрастирующее по смыслу с этим словом;

2) сделать эскиз композиции любого фирменного бланка, «шапка» которого содержит логотип фирмы (А4, А5 или А6). Задания можно выполнить способом коллажа или на компьютере. Работа ведётся индивидуально или коллективно (по выбору учителя).

Материалы: графические материалы, бумага (или работа выполняется на компьютере).

Фирменный стиль в системе рекламы и маркетинга. Корпоративная одежда

Этика рекламного процесса. Информативность, добросовестность и реалистичность рекламы.

Фирменный стиль — наиболее современный и действенный вид рекламы. Товарный знак и логотип, часто с фирменным лозунгом (слоганом) - основное ядро фирменного стиля. Корпоративный «герой» (рисованный персонаж, эмблема) и коммуникант (реальная знаменитость) - элементы рекламной политики фирмы.

Фирменная, или корпоративная одежда: одежда единого фасона и фирменного цвета как сплачивающий фактор для коллектива, поддерживающий положительный имидж компании.

Дизайн-проект «Разработка фирменного стиля»

Выполнение дизайн-проекта. Работа ведётся индивидуально или коллективно (по усмотрению учителя). Из почти 200 элементов фирменного стиля предлагается

воплотить в проекте примерно 10. Деловая атрибутика: фирменный бланк письма, визитная карточка или бейджик. Реклама фирмы: вывеска, реклама на транспорте. Фирменный стиль продукции фирмы: ярлыки и наклейки. Атрибутика презентаций и рекламных акций: проспект, сувениры (по выбору одна-две штуки), пакеты, сумки. Корпоративная одежда.

Материалы: графические материалы (по выбору), бумага, ткань, ножницы, клей.

Глава 3. Дизайн интерьера и городской среды.

Пространственно-колористическое решение интерьера жилой комнаты.

Зонирование помещения. Дизайн деталей интерьера.

Дизайн интерьера. Стилистическое единство архитектурного экстерьера, интерьера помещений, мебели. Отражение в проекте дизайна интерьера образно-архитектурного замысла и композиционно-стилевого начала. Функциональная красота или роскошь предметного наполнения интерьера (мебель, бытовое оборудование).

Цвет в интерьере. Создание многофункционального интерьера отдельной комнаты. Способы зонирования помещения.

Задание: выполнить проект интерьера: а) графическое изображение интерьера на белой или тонированной бумаге; б) графический рисунок пустого помещения, на который способом коллажа помещаются вырезанные из журналов и рекламных проспектов изображения мебели, различных аксессуаров интерьера (можно с нарушением перспективы; на белой или тонированной бумаге); в) к плану помещения прилагается коллаж из журнальных вырезок, фотографий образцов красок, обоев, ковров или напольных покрытий, мебели, светильников и фрагментов декора с указанием примерной цветовой гаммы (вариант: коллаж прилагается к фотографии пустого помещения или к его графической зарисовке; вариант: подобный коллаж выполняется на компьютере в программе Adobe Photoshop; вариант: макет комнаты с зонированием выполняется на компьютере в 3D- программе).

Материалы: графические материалы (по выбору), бумага, тонированная бумага, вырезки из журналов, ветки, камешки, нитки, пластик и т. п.; возможен вариант выполнения работы на компьютере.

Внутренняя среда здания. Цвет и фактура в интерьере. Макет интерьера

общественного помещения

Единство эстетического и функционального в объёмно-пространственной организации среды жизнедеятельности людей.

Обустройство интерьеров общественных мест. Визуализация, или наглядность - важнейшая часть проекта.

Архитектурный остов интерьера. Историчность и современность интерьера. Отделочные материалы, введение фактуры и цвета в интерьер. Дизайнерские детали интерьера. Образцы вариантов выполнения проекта.

Задание: создать эскизный проект интерьера того или иного учреждения (выбор объекта самостоятельно или по указанию учителя). Выполнение небольших графических набросков интерьера, разработка концептуального проекта в технике графики на бумаге или в технике коллажа.

Материалы: бумага, графические материалы, вырезки из журналов (для выполнения коллажа), ножницы, клей; возможно выполнение работы на компьютере.

Архитектурный дизайн и его значение в эстетизации городской среды

Роль малой архитектуры и архитектурного дизайна в эстетизации и индивидуализации городской среды, в установлении связи между человеком и архитектурой. Создание информативного комфорта городской среды: устройство пешеходных зон в городах, установка городской мебели (скамьи, диваны и пр.), киосков, информационных блоков, блоков локального озеленения и т. д.

Социальные и функциональные предпосылки организации среды.

Задание: сделать эскиз пешеходной зоны. Выполняется любым способом (рисунок, фотоколлаж, макет, компьютер). Вариант: подобрать достаточного размера фотографию улицы, затем, используя технику коллажа и графики, сделать эту улицу пешеходной, добавив уличную мебель, фонари, вазоны, павильоны, киоски и т. д.).

Материалы: графические материалы (по выбору), бумага, вырезки из журналов, клей; возможен вариант выполнения работы на компьютере.

Садово-парковое проектирование. Ландшафтный дизайн

Город в единстве с ландшафтно-парковой средой. Садово-парковое искусство. Ландшафтный дизайн. Элементы композиции садово-паркового дизайна (растения,

оборудование, парковая скульптура и т. д.). Регулярные и пейзажные школы ландшафтного дизайна. Слияние в наши дни двух сфер деятельности - работы архитектора и дизайнера в одну - архитектурно-дизайнерское проектирование. Условные обозначения, применяемые в ландшафтном проекте.

Задания (на выбор):

1) сделать графический план всей территории небольшого городского или детского парка, сквера, а затем в любой технике (рисунок, фотоколлаж, макет, компьютер) выполнить эскиз основного фрагмента парка или сквера;

2) задание выполнить в той же последовательности, но сделать план и эскиз усадебного участка.

Материалы: бумага, ножницы, клей (для макетирования); можно также выполнить работу на компьютере.

Дизайнерское решение экспозиционного пространства. Выставочные конструкции и экспонаты

Дизайн выставочной среды. Организация композиционного единства и информационного комфорта крупной выставки. Роль дизайнера - организатора. Дизайн выставочного пространства: разработка оригинальной и удобной планировки, единого для всех участников выставки оформительского элемента, доминанты (основного визуального акцента) и т. д. Постоянные выставочные экспозиции и организация музейной экспозиции. Перевод языка фактологии всех музейных элементов на язык художественной образности. Музейный дизайн. Традиционная музейная экспозиция и новые типы музейных экспозиций. Диалог со зрителем.

Дизайн-проект «Макет экспозиции выставки (музея)»

Выполнить эскиз выставочного или музейного пространства: 1) сделать предварительный набросок карандашом или на компьютере; 2) выклеить макет одного из экспозиционных помещений музея или небольшой тематической выставки из плотной цветной бумаги и журнальных вырезок. Все макеты текстовых блоков вырезаются произвольно, но важно, чтобы их фон по возможности совпадал с фоном стенда или стены. Тема экспозиции - по выбору учащихся и учителя.

Материалы: графические материалы (по выбору), бумага, природные материалы;

возможно выполнение работы на компьютере с помощью 3D-программы.

Глава 4. Дизайн зрелища

Сценографический дизайн. Средовое оснащение пространства сцены

Пространственная среда зрелища. Зритель как неперенный атрибут среды театра, цирка, концерта или шоу. Сценографический дизайн. Дизайнерские специальности, необходимые для создания сценической среды театрального представления. Деятельность сценографа по созданию декораций, костюмов и т. д. Особенности театрально-декорационного искусства разных времён. Выдающиеся художники-сценографы. Архитектурно-технологическая конструкция театра. Основные элементы театральной сцены (устройство сцены). Психологическое целое театрального пространства. Сценическая декорация как средство создания образа спектакля. Виды декораций. Свет и световые проекции в организации театральной среды.

Задание: создать макет ключевой сцены спектакля или основного образно-конструктивного решения средового пространства спектакля (выполнить небольшие наброски, в которых отразить основную идею макета; создать макет в материале).

Материалы: графические или живописные материалы, ткани, кисть, плотная бумага или картон и др.

Театральный костюм. Виды костюма. История и мода

Театральный костюм и образ спектакля. Мизансцена - «кинокадр» спектакля. Костюм и колористическое решение спектакля. Историческая реконструкция, условность и стилизация в театральном костюме. История театрального костюма; необходимость её знания для дизайнера-сценографа. Три вида театрального костюма: персонажный костюм, игровой костюм, одежда действующего лица. Театральный грим и макияж. Композиционные принципы одежды и театрального костюма. Отражение истории моды в театральном костюме. мода, зависимость её от культурных и эстетических устремлений, стиля, преобладающих в то иное время, от национальных традиций и т. д. Особенности композиции в одежде, силуэт. Дизайн - художественный стиль - мода. Ответственность за эстетическое развитие человеческого сообщества.

Задание: создать эскиз комплекта костюмов ключевых персонажей спектакля (четыре-пять человек). Можно выбрать спектакль, декорации к которому уже делали,

или новое представление любого жанра (драма, опера, оперетта, кукольный театр и даже цирк).

Материалы: краски или графические материалы, фотоизображения (для коллажа), бумага, ткани, ленты и т. п.

Дизайн-проект «Праздник в городе»

Создать конструктивно-оформительское решение школьного праздника - центральной или просто одной из сценических площадок уличного праздника. Выполнение эскиза площадки и двух-трёх праздничных аксессуаров (элементы одежды, шарик с логотипом, флажки, гирлянды и т. п.). Тема праздника выбирается самостоятельно. Дизайн-проект выполняют в любой технике (макет, коллаж, рисунок); возможно выполнение дизайн-проекта на компьютере. Дизайн праздничной среды. Организация праздника в общественном интерьере. Школьные праздники. Оформление интерьера, аксессуаров праздника. Предвкушение праздника и подготовка к нему. Праздники традиционные и современные. Организация праздничных шествий, карнавалов, народных гуляний и т. д.

Материалы: плотная бумага, картон, цветная бумага, графические материалы, материалы для коллажа.

Тематическое планирование

10 класс

Тема	Кол-во часов
Я б в дизайнеры пошёл... О профессии дизайнера	1
Из истории искусства дизайна	1
Конструкция для замысла. Композиция на плоскости	1
Выразительность простого.	1
Контраст и баланс масс	1
Типы композиций.	1
Динамика и статика, ритм композиционных элементов	1
Треугольник. Круг. Пятна произвольной формы	1
Линия - элемент композиции	1
Цвет и шрифт в композиции	1
Цветовой акцент в композиции.	1
Образ и цвет в дизайне	1
Шрифт и знак.	1
Связь изображения и текста в композиции	1
Стилизация изображений.	1
Пиктограммы	1
Пространственное формообразование в дизайне.	1
Композиция в объёме	1
От плоскостного изображения к объёму и пространству. «Драматургия» геометрии	1
Поверхность и фактура. Усложнение плоскости.	1
Прикладные свойства бумаги в композиции рельефа	1
Композиционная организация пространства.	1
Ландшафт.	1
Натурализм и метафора в макете	1
Взаимное сочетание объёмов в композиции	1
Поиск гармонии между функцией и красотой в дизайне	1
Учимся у природы. Бионика.	1
Опыт формообразования и строительства в живой природе	1
Дизайн-проект «Рекламная или выставочная пространственная конструкция»	1
Выполнение проекта	1
Предзащита проекта (<i>I половина класса</i>)	1
Предзащита проекта (<i>II половина класса</i>)	1
Защита проекта (<i>I половина класса</i>)	1
Защита проекта (<i>II половина класса</i>)	1
Всего	34

11 класс

Тема	Кол-во часов
Графический дизайн. Плакат. Композиционное построение плаката	1
Дизайн книги. Элементы книги как объекта дизайна. Принципиальный макет книги	1
Графический дизайн на трёхмерных объектах. Упаковка товаров	1
Реклама в городе. Дизайн в наружной рекламе. Реклама на различных носителях	1
Сочетание текста и реального предмета в рекламе.	1
Инсталляция. Витрина. Дизайн-проект «Макет витрины»	1
<i>Выполнение проекта «Макет витрины»</i>	1
<i>Предзащита проекта «Макет витрины»</i>	1
<i>Защита проекта «Макет витрины»</i>	1
Фирменный стиль. Логотип. Шрифт, знак и цвет в создании фирменного стиля. Стилистическое единство элементов	1
Фирменный стиль в системе рекламы и маркетинга. Корпоративная одежда. Дизайн-проект «Разработка фирменного стиля»	1
<i>Выполнение проекта «Разработка фирменного стиля»</i>	1
<i>Предзащита проекта «Разработка фирменного стиля»</i>	1
<i>Защита проекта «Разработка фирменного стиля»</i>	1
Дизайн интерьера и городской среды	1
Пространственно-колористическое решение интерьера жилой комнаты. Зонирование помещения.	1
Дизайн деталей интерьера	1
Внутренняя среда здания. Цвет и фактура в интерьере.	1
Макет интерьера общественного помещения	1
Архитектурный дизайн и его значение в эстетизации городской среды	1
Садово-парковое проектирование. Ландшафтный дизайн	1
Дизайнерское решение экспозиционного пространства. Выставочные конструкции и экспонаты. Дизайн-проект «Макет экспозиции выставки (музея)»	1
<i>Выполнение проекта «Макет экспозиции выставки (музея)»</i>	1
<i>Предзащита проекта «Макет экспозиции выставки (музея)»</i>	1
<i>Защита проекта «Макет экспозиции выставки (музея)»</i>	1
Дизайн зрелища. Сценографический дизайн. Средовое оснащение пространства сцены	1
Театральный костюм. Виды костюма. История и мода	1
Дизайн-проект «Праздник в городе»	1
Выполнение проекта «Макет экспозиции выставки (музея)»	1
Предзащита проекта «Макет экспозиции выставки (музея)»	1
Защита проекта «Макет экспозиции выставки (музея)»	1
Подведение итогов за год и целый курс	1
Всего	33