

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат 235F92001EB43CAC4B8B41CCA1883ADE
Владелец АХМАТОВ УМАР БАДРУДИНОВИЧ
Действителен с 31.03.2026 по 31.03.2027
Должность Генеральный директор
Дата и время подписи 09.09.2026 01:38

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор

ООО «Центр образовательных
технологий»

Приказ № 11 от 10.09.2026 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**

Зимний лагерь «Дизайн студия»

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Срок реализации: 2 недели

г. Карабулак

2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа Зимний лагерь «Дизайн студия» (далее — Программа) является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой и разработана в соответствии с положениями.

Программа составлена в соответствии с положениями:

- Федерального закона № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р, с изменениями от 01.07.2025 №1745-р);
- Государственной программы РФ «Развитие образования» (постановление Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 г. № 1642);
- Приказа Министерства просвещения РФ 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18 ноября 2015 года);
- Письма Министерства просвещения РФ от 07.05.2020 г. № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий»;
- Постановления Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 №1678 "Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ";
- Санитарных правил СП 2.4.3648-20.

Направленность программы: техническая.

Уровень освоения программы: базовый.

Актуальность программы

В условиях активного развития визуальной цифровой среды особое значение приобретает формирование у обучающихся практических навыков создания и оформления графического контента. Программа ориентирована на учащихся с разным уровнем подготовки и учитывает такие типичные затруднения, как неумение выстраивать композицию, подбирать цветовые сочетания и шрифты, выделять главное в инфографике, а также создавать целостный визуальный образ. Современный дизайн требует не только владения графическими редакторами, но и понимания принципов визуальной коммуникации, работы с ИИ-инструментами и видеоматериалами. Формат цифрового лагеря позволяет объединить изучение дизайна, генерацию изображений и монтаж, уделяя внимание практической работе и созданию собственных проектов.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы определяется практической направленностью дизайна, в котором каждый этап обучения связан с созданием конкретного визуального результата. Работа над постером, баннером, инфографикой, презентацией или логотипом помогает обучающимся применять знания о композиции, цвете и типографике в понятном творческом контексте. Задания постепенно усложняются и позволяют учащимся с разным уровнем подготовки проявлять инициативу, развивать собственный визуальный стиль и видеть результат своих решений. Использование ИИ для генерации изображений и программы для монтажа расширяет творческие возможности, а необходимость отбора, редактирования и оформления материалов формирует самостоятельность, внимательность и ответственное отношение к создаваемому контенту.

Цель

Формирование у обучающихся практических навыков создания визуального и видеоконтента через освоение основ композиции, цвета, типографики, брендинга, генерации изображений с помощью ИИ и монтажа проектов.

Задачи

Обучающие:

- познакомить с основными принципами графического дизайна, визуальной композиции и построения макета;
- сформировать навыки работы с цветом, типографикой и визуальной иерархией;
- научить создавать постеры, баннеры, инфографику, презентации и логотипы;
- сформировать умение использовать ИИ для генерации изображений, подбирать подходящие варианты и дорабатывать их в дизайн-проекте;
- научить выполнять базовый монтаж видеороликов в CapCut с использованием склеек, переходов, текста и субтитров.

Развивающие:

- развить образное и пространственное мышление через работу с формой, цветом и композицией;
- сформировать навыки самостоятельной работы, планирования и оценки качества визуального продукта;
- развить творческие способности, наблюдательность и умение представлять собственные дизайн-решения.

Воспитательные:

- сформировать ответственное отношение к созданию и распространению цифрового контента;

- воспитать уважение к авторскому труду, визуальной культуре и результатам творческой деятельности других людей;
- развить культуру сотрудничества, конструктивного обсуждения идей и внимательного отношения к общей работе.

Категория обучающихся

Возраст обучающихся: 12–17 лет.

Формы организации занятий:

групповые занятия (до 10 человек).

Набор в группы осуществляется на добровольной основе, без предварительного отбора, однако для оптимизации учебного процесса рекомендуется формировать группы с близким уровнем исходной подготовки.

Срок реализации программы

Программа рассчитана на 2 недели. Общая продолжительность обучения составляет 16 академических часов.

Форма и режим занятий

Форма проведения учебных занятий: комбинированная (теоретическая часть + практическая работа).

Продолжительность учебного часа - 40 минут. Программа рассчитана на 2 учебные недели, при четырехдневной учебной неделе. Объем аудиторной нагрузки составляет 8 аудиторных учебных часов в неделю.

Режим занятий соответствует санитарным правилам СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Название образовательной программы	Продолжительность учебного часа	Кол-во уч. недель	Кол-во часов в неделю	Кол-во дней в неделю	Кол-во часов в год	Даты начала и окончания уч. периодов/этапов
Зимний лагерь «Дизайн студия»	40 мин.	2	8	4	16	26 декабря – 10 января
Общее количество учебных часов за весь период обучения:		16 часов				

Примечание: дата начала и окончания учебных занятий может быть скорректирована в зависимости от сроков формирования учебной группы.

Для обучения по данной программе промежуточные каникулы не предусмотрены.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате освоения программы обучающийся будет демонстрировать следующие результаты.

Предметные результаты

Знать:

- основные понятия и принципы графического дизайна и визуальной коммуникации;
- правила композиции, цветовые сочетания, основы типографики и визуальной иерархии;
- особенности создания постеров, баннеров, инфографики, презентаций, логотипов и видеороликов;
- возможности ИИ-инструментов для генерации изображений и CapCut для монтажа видеоконтента;
- правила соблюдения авторских прав и ответственного использования цифровых материалов.

Уметь:

- анализировать задачу и разрабатывать визуальную концепцию проекта;
- подбирать цвет, шрифты, изображения и композиционные решения в соответствии с целью работы;
- создавать графические материалы: постеры, баннеры, инфографику, презентации и логотипы;
- формулировать запросы для генерации изображений с помощью ИИ, выбирать и дорабатывать подходящие результаты;
- выполнять базовый монтаж видеороликов в CapCut, использовать склейки, переходы, текст и субтитры;
- представлять собственный дизайн-проект и объяснять выбор использованных решений.

Метапредметные результаты

Регулятивные:

- самостоятельно формулировать творческую задачу и планировать этапы работы над проектом;
- выбирать необходимые инструменты и материалы для выполнения задания;
- осуществлять контроль качества макета или видеоролика и своевременно исправлять недочёты;
- оценивать результат своей деятельности и учитывать рекомендации преподавателя.

Познавательные:

- анализировать визуальную информацию, сравнивать варианты оформления и выделять наиболее удачные решения;
- устанавливать взаимосвязь между целью проекта, аудиторией и выбранными средствами дизайна;
- применять алгоритмы создания и редактирования графического и видеоконтента;
- использовать цифровые инструменты для поиска идей, визуализации информации и решения творческих задач.

Коммуникативные:

- грамотно и последовательно представлять идеи и результаты дизайн-проекта;

- аргументированно объяснять выбор цвета, шрифтов, композиции и визуальных элементов;
- аргументированно объяснять выбор инструментов и способы доработки результата.
- продуктивно взаимодействовать с преподавателем и другими обучающимися при выполнении групповых заданий

Личностные результаты

У обучающегося будут сформированы:

- устойчивая мотивация к освоению дизайна, цифрового творчества и саморазвитию;
- ответственное и осознанное отношение к использованию искусственного интеллекта;
- самостоятельность, творческая инициативность и готовность искать нестандартные решения;
- навыки самодисциплины, самоорганизации и рационального распределения времени;
- уважение к интеллектуальному труду, авторским правам и правилам цифровой безопасности;
- ответственное отношение к созданию и распространению цифрового контента;
- уважение к авторскому труду, визуальной культуре и правилам цифровой безопасности.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего, час.	теор. занятия	практич. занятия	самост. работа
1	Основы визуального дизайна	12	3	3	6
1.1	Основы дизайна: композиция, баланс и визуальный акцент.	2	0.5	0.5	1
1.2	Цвет и типографика: палитры, контраст, шрифты и текст.	2	0.5	0.5	1
1.3	Дизайн постера: создание выразительного визуального образа.	2	0.5	0.5	1
1.4	Дизайн баннера для сайта и социальных сетей.	2	0.5	0.5	1
1.5	Дизайн инфографики: понятное представление сложной информации	2	0.5	0.5	1
1.6	Моделирование как метод познания	2	0.5	0.5	1
2	Брендинг и графические элементы	6	1.5	1.5	3
2.1	Основы брендинга: фирменный стиль и визуальная концепция.	2	0.5	0.5	1
2.2	Создание логотипа и разработка фирменных цветов.	2	0.5	0.5	1
2.3	Дизайн иконок, стикеров и других визуальных элементов	2	0.5	0.5	1
3	Искусственный интеллект в дизайне	6	1.5	1.5	3
3.1	Генерация изображений с помощью искусственного интеллекта	2	0.5	0.5	1
3.2	Создание персонажей, предметов и концептов с помощью ИИ.	2	0.5	0.5	1
3.3	Доработка и использование ИИ-изображений в дизайн-проекте.	2	0.5	0.5	1
4	Видеомонтаж в CapCut	6	1.5	1.5	3
4.1	Монтаж видео: нарезка, склейка и экспорт.	2	0.5	0.5	1
4.2	Переходы, эффекты и работа с динамикой ролика.	2	0.5	0.5	1
4.3	Текст, субтитры, титры и оформление видео.	2	0.5	0.5	1

5	Практический дизайн-проект	2	0.5	0.5	1
5.1	Итоговый дизайн-проект	2	0.5	0.5	1
	Итого	32	8	8	16

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО (ТЕМАТИЧЕСКОГО) ПЛАНА

Раздел 1. Основы визуального дизайна (5 часов).

Тема 1. Что такое искусственный интеллект: нейросети, данные и обучение моделей. (1 час)

Тема 2. Цвет и типографика: палитры, контраст, шрифты и текст (1 час)

Тема 3. Дизайн постера: создание выразительного визуального образа (1 час)

Тема 4. Дизайн баннера для сайта и социальных сетей (1 час)

Тема 5. Дизайн инфографики: понятное представление сложной информации. (1 час)

Раздел 2. Брендинг и графические элементы (3 часа).

Тема 6. Основы брендинга: фирменный стиль и визуальная концепция. (1 час)

Тема 7. Создание логотипа и разработка фирменных цветов. (1 час)

Тема 8. Дизайн иконок, стикеров и других визуальных элементов. (1 час)

Раздел 3. Искусственный интеллект в дизайне (3 часа).

Тема 7. Генерация изображений с помощью искусственного интеллекта. (1 час)

Тема 8. Создание персонажей, предметов и концептов с помощью ИИ (1 час)

Тема 9. Доработка и использование ИИ-изображений в дизайн-проекте (1 час)

Раздел 4. Видеомонтаж в CapCut (3 часа).

Тема 10. Монтаж видео: нарезка, склейка и экспорт (1 час)

Тема 11. Переходы, эффекты и работа с динамикой ролика (1 час)

Тема 12. Текст, субтитры, титры и оформление видео (1 час)

Раздел 4. Видеомонтаж в CapCut (1 час).

Тема 13. Итоговый дизайн-проект (1 час)

ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

№ темы	Наименование практического занятия
1.1	Основы дизайна: композиция, баланс и визуальный акцент.
1.2	Цвет и типографика: палитры, контраст, шрифты и текст.
1.3	Дизайн постера: создание выразительного визуального образа.
1.4	Дизайн баннера для сайта и социальных сетей.
1.5	Дизайн инфографики: понятное представление сложной информации.
1.6	Моделирование как метод познания
2.1	Основы брендинга: фирменный стиль и визуальная концепция.
2.2	Создание логотипа и разработка фирменных цветов.
2.3	Дизайн иконок, стикеров и других визуальных элементов.
3.1	Генерация изображений с помощью искусственного интеллекта.
3.2	Создание персонажей, предметов и концептов с помощью ИИ.
3.3	Доработка и использование ИИ-изображений в дизайн-проекте.
4.1	Монтаж видео: нарезка, склейка и экспорт.
4.2	Переходы, эффекты и работа с динамикой ролика.
4.3	Текст, субтитры, титры и оформление видео.
5.1	Итоговый дизайн-проект

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Программа предусматривает аттестацию обучающихся, которая направлена на выявление исходного, текущего, промежуточного и итогового уровня теоретических знаний, развития практических умений и навыков, сформированных компетенций.

- **текущий контроль** позволяет судить об успешности овладения знаниями, о процессе становления и развития критического восприятия. Этот контроль должен быть регулярным и направленным на проверку усвоения учащимися определенной части учебного материала;
- **промежуточный контроль** проводится по завершении крупного раздела программы. Он позволяет судить об эффективности овладения разделом программного материала;
- **итоговый контроль** направлен на установление уровня сформированности навыков создания визуального и видеоконтента и проводится в конце цифрового лагеря в форме презентации собственного дизайн-проекта, включающего графический макет или видеоролик.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Все разделы программы обеспечены необходимыми методическими и дидактическими материалами, адаптированными для групповой работы.

Методическое обеспечение реализации программы

Методика обучения строится на сочетании теоретического изложения материала с активной практической отработкой навыков. В работе используются следующие методы:

- **словесные:** объяснение нового материала, беседа, анализ примеров, разбор типичных ошибок в сочинениях;
- **наглядные:** использование опорных схем, таблиц, мультимедийных презентаций (портреты писателей, иллюстрации к произведениям);
- **практические:** выполнение аналитических заданий, написание сочинений, работа с литературоведческими словарями;
- **проблемно-поисковые:** анализ текста, формулирование проблемы, подбор аргументов, выявление авторской позиции;
- **рефлексивные:** самооценка, взаимопроверка, анализ собственных ошибок.

Особенностью репетиторского курса является **гибкий подход к организации занятий**: темп прохождения материала, объем домашних заданий, акценты на тех или иных темах определяются с учетом уровня подготовки и динамики прогресса каждого обучающегося.

Формы занятий:

- теоретическая работа;
- практическая работа
- самостоятельная работа.

Дидактическое обеспечение:

- электронная доска в Miro;

Материально-технические условия реализации Программы:

- компьютер с выходом в интернет;
- принтер, сканер для распечатки материалов;
- платформа для видеоконференций для дистанционного формата (Livedigital и аналогичные платформы);

Перечень инструментов, принадлежностей и материалов для обучающего:

- электронная доска в Miro;
- компьютерная программа Qwen;
- компьютерная программа Adele Design
- компьютерная программа Figma.

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Литература

- 1.1. Иттен И. Искусство цвета. — М.: Д. Аронов, 2004. — ISBN 5-94056-008-3.
- 1.2. Феличи Дж. Типографика: шрифт, вёрстка, дизайн. — 2-е изд., перераб. и доп. — СПб.: БХВ-Петербург, 2014. — 496 с. — ISBN 978-5-9775-0908-4..
- 1.3. Уильямс Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. — 4-е изд. — СПб.: Питер, 2016. — 240 с. — ISBN 978-5-496-01804-3.
- 1.4. Брингхерст Р. Основы стиля в типографике. — 2-е рус. изд. — М.: Д. Аронов, 2008. — 480 с. — ISBN 978-5-94056-030-2.

2. Интернет-ресурсы

- 2.1. <https://giga.chat/help/articles/prompt-guide> — инструкция по составлению запросов для генерации изображений и работы с нейросетью GigaChat.
- 2.2. <https://www.capcut.com/ru-by/resource/capcut-tutorial-for-beginners> — официальный русскоязычный учебник CapCut для начинающих.
- 2.3. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000389639_rus — русскоязычная версия руководства ЮНЕСКО по использованию генеративного искусственного интеллекта в образовании и научных исследованиях.