

Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Свердловской области «Дворец молодежи»
Детский технопарк «Кванториум» «Солнечный»

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»

Протокол № 4 от 29.04.2025 г.

Утверждена директором
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
А.Н. Слизько

Приказ № 580-д от 29.04.2025 г.

**Рабочая программа
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе «Кванториум. Базовый уровень»
Модуль «Промдизайнквантум»
Базовый уровень**

Возраст обучающихся: 9-11 лет

Авторы-составители:

Кожушко В. В., методист

Разработчик рабочей программы:

Шалько Е.В., ПДО

Содержание

Содержание.....	2
1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебно-тематический план	6
3. Календарный учебный график.....	9
3.1. Изменения содержательной части программы, режима занятий и форм их проведения в текущем году.....	14
4. Учебно-методические материалы	15
5. Материально-техническое оснащение	17

1. Пояснительная записка

Направленность программы	Техническая
Особенности организации образовательной деятельности	очная форма с применением дистанционных образовательных технологий
Цели и задачи программы на текущий учебный год	<p>Цель: формирование компетенций в области проектирования и графического дизайна путём освоения теоретических основ дизайн-мышления, изучения векторных и растровых редакторов и реализации собственных проектов.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none">– познакомить с принципами дизайн-мышления и их применением в реальных задачах;– развить умение эффективно искать и подбирать референсы для создания мудборда;– сформировать навыки эскизирования/скетчинг;– обучить базовым инструментам графических редакторов;– сформировать навык работы с типографикой и сеткой;– сформировать навык создания презентации проекта. <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none">– способствовать развитию навыков работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую информацию;– научить излагать свои мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения;– познакомить с правилами индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой;– способствовать пониманию начальных, базовых основ проектной деятельности;– формировать навык презентации своего кейса и проекта;– формировать навык командной работы.

	<p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способствовать развитию целеустремлённости, организованности и ответственного отношения к обучению; – формировать интерес к исследовательской и проектной деятельности; – способствовать формированию понимания значения технической деятельности в жизни российского общества; – сформировать навык планирования своих действий с учетом фактора времени; – способствовать формированию уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания.
<p>Режим занятий в текущем учебном году</p>	<p>Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность одного академического часа - 40 мин. Перерыв между учебными занятиями - 10 минут. Общее количество часов в неделю – 4 ак. часа.</p>
<p>Виды занятий</p>	<p>в образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения обучающимся образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием программы: беседа, практическая работа, устный опрос, фронтальный опрос, визуальный контроль, викторина, педагогическое наблюдение, самостоятельная работа, защита кейса, презентации.</p>
<p>Планируемые результаты и способы их оценки</p>	<p>Предметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> – знать принципы дизайн-мышления и смогут применять их для решения реальных задач; – уметь эффективно искать и подбирать референсы для создания мудборда; – иметь навыки эскизирования и скетчинга; – владеть базовыми инструментами графических редакторов; – обладать навыками работы с типографикой и сеткой;

	<ul style="list-style-type: none"> – уметь создавать презентации проектов. <p><i>Метапредметные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – уметь самостоятельно искать и анализировать информацию в различных источниках; – уметь излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать точку зрения; – знать и соблюдать правила безопасного поведения в учебной аудитории и при работе с оборудованием; – владеть начальными, базовыми навыками проектной деятельности; – уметь презентовать свой кейс/ проект; – владеть навыками командной работы. <p><i>Личностные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – ответственно относиться к обучению; – понимать роль технической деятельности в жизни российского общества; – проявлять интерес к исследовательской и проектной деятельности; – уметь планировать свои действия с учетом фактора времени; – уважительно и доброжелательно относиться к другому человеку, его мнению, быть готовым вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания.
Формы проведения промежуточной и итоговой аттестаций в текущем учебном году	Формы подведения итогов реализации общеразвивающей программы: защита итогового проекта, кейса, презентация готового продукта.

2. Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Беседа, входной мониторинг
2	Основы проектной деятельности	8	4	4	Беседа
2.1	Введение в проектную деятельность	2	1	1	Беседа
2.2	Постановка целей и задач	2	1	1	Устный опрос
2.3	Планирование проекта	2	1	1	Презентация
2.4	Презентация проекта	2	1	1	Беседа
3	Дизайн мышление	6	3	3	
3.1	Что такое дизайн-мышление	2	2	0	Беседа
3.2	Деловая и/или ролевая игра по теме	2	1	1	Беседа, игра
3.3	Творческое задание Дизайн-анализ	2	0	2	Практическая работа
4	Практика векторная\растровая	10	4	6	
4.1	Вектор. Разбор интерфейса, работа с простыми формами	2	1	1	Беседа, практическая работа
4.2	Векторизация изображения по эскизу	2	1	1	Беседа, практическая работа
4.3	Растр. Разбор интерфейса, работа с простыми формами	2	1	1	Беседа, практическая работа
4.4	Составление коллажа с применением текста	4	1	3	Беседа, практическая работа
5	Проект «Разворот меню»	38	9	29	
5.1	Маркетинговый анализ, генерация идей.	6	2	4	Беседа, практическая работа
5.2	Создание иллюстраций блюд	8	2	6	Беседа, практическая работа

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
5.3	Типографика.	4	2	2	Беседа, практическая работа
5.4	Психология работы с текстом и вниманием человека	4	2	2	Беседа, практическая работа
5.5	Верстка разворота меню	6	0	6	Беседа, практическая работа
5.6	Подготовка презентации проекта	6	1	5	Беседа, практическая работа
5.7	Защита проекта	2	0	2	Защита проекта
5.8	Рефлексия	2	0	2	Беседа
6	Проект «Объект будущего»	72	18	54	
6.1	<i>Mood board +аналитическая часть проекта</i>	12	5	7	
6.1.1	Подборка визуальных образов	2	1	1	Беседа, практическая работа
6.1.2	Эргодизайн	2	1	1	Беседа, практическая работа
6.1.3	Антропометрия	4	2	2	Беседа, практическая работа
6.1.4	Анализ целевой аудитории	4	1	3	Беседа, практическая работа
6.2	<i>Sketch, отрисовка эскиза</i>	6	1	5	
6.2.1	Техническая часть проекта	4	0	4	Беседа, практическая работа
6.2.2	Техническая часть проекта	2	1	1	Беседа, практическая работа
6.3	<i>Чертёж</i>	6	2	4	
6.3.1	Техническая часть проекта	6	2	4	Беседа, практическая работа
6.4	<i>Макет</i>	10	1	9	
6.4.1	Техническая часть проекта	2	1	1	Беседа, практическая работа

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
6.4.2	Техническая часть проекта	2	0	2	Практическая работа
6.4.3	Техническая часть проекта	4	0	4	Практическая работа
6.4.4	Тестирование	2	0	2	Практическая работа
6.5	<i>3D-модель</i>	28	7	21	
6.5.1	Blender. Интерфейс, горячие клавиши	4	1	3	Беседа, практическая работа
6.5.2	Модификаторы	2	1	1	Беседа, практическая работа
6.5.3	Скульптинг	4	1	3	Беседа, практическая работа
6.5.4	Создание модели изделия	6	2	4	Беседа, практическая работа
6.5.5	Создание модели продукта проекта по чертежам и макету	6	0	6	Беседа, практическая работа
6.5.6	Рендер	6	2	4	Беседа, практическая работа
6.6	<i>Защита</i>	8	2	6	
6.6.1	Защитное слово, репетиция	6	2	4	Беседа, практическая работа
6.6.2	Защита, рефлексия	2	0	2	Беседа, практическая работа
	ИТОГО	136	39	97	

3. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Кол-во часов	Тема	Форма контроля
1	Сентябрь	15.09-21.09	2	Вводное занятие	Беседа, входной мониторинг
Основы проектной деятельности					
2	Сентябрь	15.09-21.09	2	Введение в проектную деятельность	Беседа
3	Сентябрь	22.09-28.09	2	Постановка целей и задач	Устный опрос
4	Сентябрь	22.09-28.09	2	Планирование проекта	Презентация
5	Сентябрь/Октябрь	29.09-05.10	2	Презентация проекта	Беседа
Дизайн мышление					
6	Сентябрь/Октябрь	29.09-05.10	2	Что такое дизайн-мышление	Беседа
7	Октябрь	06.10-12.10	2	Деловая и/или ролевая игра по теме	Беседа, игра
8	Октябрь	06.10-12.10	2	Творческое задание Дизайн-анализ	Практическая работа
Практика векторная\растровая					
9	Октябрь	13.10-19.10	2	Вектор. Разбор интерфейса, работа с простыми формами	Беседа, практическая работа
10	Октябрь	13.10-19.10	2	Векторизация изображения по эскизу	Беседа, практическая работа
11	Октябрь	20.10-26.10	2	Растр. Разбор интерфейса, работа с простыми формами	Беседа, практическая работа
12	Октябрь	20.10-26.10	2	Составление коллажа с применением текста	Беседа, практическая работа
13	Октябрь/Ноябрь	27.10-02.11	2	Составление коллажа с применением текста	Беседа, практическая работа
Проект «Разворот меню»					
14	Октябрь/Ноябрь	27.10-02.11	2	Маркетинговый анализ, генерация идей.	Беседа, практическая работа
15	Ноябрь	03.11-09.11	2	Маркетинговый анализ, генерация идей.	Беседа, практическая работа
16	Ноябрь	03.11-09.11	2	Маркетинговый анализ, генерация идей.	Беседа, практическая работа
17	Ноябрь	10.11-16.11	2	Создание иллюстраций блюд	Беседа, практическая работа

18	Ноябрь	10.11-16.11	2	Создание иллюстраций блюд	Беседа, практическая работа
19	Ноябрь	17.11-23.11	2	Создание иллюстраций блюд	Беседа, практическая работа
20	Ноябрь	17.11-23.11	2	Создание иллюстраций блюд	Беседа, практическая работа
21	Ноябрь	24.11-30.11	2	Типографика	Беседа, практическая работа
22	Ноябрь	24.11-30.11	2	Типографика	Беседа, практическая работа
23	Декабрь	01.12-07.12	2	Психология работы с текстом и вниманием человека	Беседа, практическая работа
24	Декабрь	01.12-07.12	2	Психология работы с текстом и вниманием человека	Беседа, практическая работа
25	Декабрь	08.12-14.12	2	Верстка разворота меню	Беседа, практическая работа
26	Декабрь	08.12-14.12	2	Верстка разворота меню	Беседа, практическая работа
27	Декабрь	15.12-21.12	2	Верстка разворота меню	Беседа, практическая работа
28	Декабрь	15.12-21.12	2	Подготовка презентации проекта	Беседа, практическая работа
29	Декабрь	22.12-28.12	2	Подготовка презентации проекта	Беседа, практическая работа
30	Декабрь	22.12-28.12	2	Подготовка презентации проекта	Беседа, практическая работа
31	Январь	12.01-18.01	2	Защита проекта	Защита проекта
32	Январь	12.01-18.01	2	Рефлексия	Беседа

Проект «Объект будущего»

Mood board +аналитическая часть проекта

33	Январь	19.01-25.01	2	Подборка визуальных образов	Беседа, практическая работа
34	Январь	19.01-25.01	2	Эргодизайн	Беседа, практическая работа

35	Январь/Февраль	26.01-01.02	2	Антропометрия	Беседа, практическая работа
36	Январь/Февраль	26.01-01.02	2	Антропометрия	Беседа, практическая работа
37	Февраль	02.02-08.02	2	Анализ целевой аудитории	Беседа, практическая работа
38	Февраль	02.02-08.02	2	Анализ целевой аудитории	Беседа, практическая работа

Sketch, отрисовка эскиза

39	Февраль	09.02-15.02	2	Техническая часть проекта	Беседа, практическая работа
40	Февраль	09.02-15.02	2	Техническая часть проекта	Беседа, практическая работа
41	Февраль	16.02-22.02	2	Техническая часть проекта	Беседа, практическая работа

Чертёж

42	Февраль	16.02-22.02	2	Техническая часть проекта	Беседа, практическая работа
43	Февраль/Март	23.02-01.03	2	Техническая часть проекта	Беседа, практическая работа
44	Февраль/Март	23.02-01.03	2	Техническая часть проекта	Беседа, практическая работа

Макет

45	Март	02.03-08.03	2	Техническая часть проекта	Беседа, практическая работа
46	Март	02.03-08.03	2	Техническая часть проекта	Практическая работа
47	Март	09.03-15.03	2	Техническая часть проекта	Практическая работа
48	Март	09.03-15.03	2	Техническая часть проекта	Практическая работа
49	Март	16.03-22.03	2	Тестирование	Практическая работа

3D-модель

50	Март	16.03-22.03	2	Blender. Интерфейс, горячие клавиши	Беседа, практическая работа
51	Март/Апрель	30.03-05.04	2	Blender. Интерфейс, горячие клавиши	Беседа, практическая работа

52	Март/Апрель	30.03-05.04	2	Модификаторы	Беседа, практическая работа
53	Апрель	06.04-12.04	2	Скульптинг	Беседа, практическая работа
54	Апрель	06.04-12.04	2	Скульптинг	Беседа, практическая работа
55	Апрель	13.04-19.04	2	Создание модели изделия	Беседа, практическая работа
56	Апрель	13.04-19.04	2	Создание модели изделия	Беседа, практическая работа
57	Апрель	20.04-26.04	2	Создание модели изделия	Беседа, практическая работа
58	Апрель	20.04-26.04	2	Создание модели продукта проекта по чертежам и макету	Беседа, практическая работа
59	Апрель/Май	27.04-03.05	2	Создание модели продукта проекта по чертежам и макету	Беседа, практическая работа
60	Апрель/Май	27.04-03.05	2	Создание модели продукта проекта по чертежам и макету	Беседа, практическая работа
61	Май	04.05-10.05	2	Рендер	Беседа, практическая работа
62	Май	04.05-10.05	2	Рендер	Беседа, практическая работа
63	Май	04.05-10.05	2	Рендер	Беседа, практическая работа
<i>Защита</i>					
64	Май	11.05-17.05	2	Защитное слово, репетиция	Беседа, практическая работа
65	Май	11.05-17.05	2	Защитное слово, репетиция	Беседа, практическая работа
66	Май	18.05-24.05	2	Защитное слово, репетиция	Беседа, практическая работа
67	Май	18.05-24.05	2	Защита, рефлексия	Беседа, практическая работа

68	Май	25.05- 31.05	2	Защита, рефлексия	Беседа, практическая работа
----	-----	-----------------	---	-------------------	-----------------------------------

3.1. Изменения содержательной части программы, режима занятий и форм их проведения в текущем году

4. Учебно-методические материалы

Литература:

1. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. - Москва: Омега-Л, 2006. - 224 с.
2. Кухта М.С. Промышленный дизайн. Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2013. - 312 с.
3. Саакян С. Г. Промышленный дизайн. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2017. - 128 с.
4. Ульрих К. Промышленный дизайн. Создание и производство продукта: пер. с англ. / К. Ульрих, С. Эппингер. - М.: Вершина, 2007. - 448 с.

Литература для обучающихся и родителей:

1. Джанда М. «Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах». - СПб: Изд-во Питер, 2019. - 384 с.
2. Шонесси А. Как стать дизайнером, не продав душу дьяволу. - СПб : Питер, 2015. - 206 с.
3. Лидтка Ж., Огилви Т. «Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров». Изд-во Манн, Иванов и Фербер, 2014. - 280 с.

Интернет-ресурсы:

1. 10 базовых ошибок в цифровом рисовании и как их исправить (часть 2) [Электронный ресурс], <https://cgmag.net/10-bazovyh-oshibok-v-tsifrovom-risovanii-i-kak-ih-ispravit-chast-2> (дата обращения: 26.03.2025);
2. Учебное пособие «Основы рисунка» [Электронный ресурс], https://art-gallery-7dk.ucoz.ru/2017/uchebnoe_posobie_osnovy_risunka_dlja_1_klassa_dpop.pdf (дата обращения: 03.04.2025);
3. Как рисовать в Photoshop [Электронный ресурс], <https://proverili.ru/blog/post/kak-risovat-v-fotosope/> (дата обращения: 26.03.2025);
4. Виталий Ивлев. От общего к частному: о самом важном в

правильном подходе к рисунку [Электронный ресурс],
<https://render.ru/ru/a.misharin/post/11216> (дата обращения: 03.04.2025);

5. Как создавать концепт-арт — полишинг и болванки [Электронный ресурс], <https://www.school-xyz.com/blog/kak-sozdavat-koncept-art--polishing-i-bolvanki> (дата обращения: 26.03.2025).

5. Материально-техническое оснащение

Оборудование:

- Интерактивная led панель NEWLINE TRUTOUCH TT-8622Q;
- Видеокарта: NVIDIA GeForce RTX 4090;
- Широкоформатный полноценный принтер;
- Графическая станция MSI Infinite X2 Core i9;
- 3D-принтер с большой рабочей областью Zenit;
- Графический планшет Wacom Intuos S BlueTooth CTL-4100WLK;
- Планшет графический интерактивный;
- Источник бесперебойного питания;
- Ноутбук MSI Moden 15 B12HW-002XRU i5;
- Флипчарт тренога 1000*700мм;
- Напольная мобильная стойка для интерактивных досок основание 1350*683;
- Бестеневая лампа с увеличительной линзой;
- Доска настенная пробковая 1200*1000мм;
- 3D - ручки FUNTASTIQUE NEO LCD дисплей;
- Штатив для фотокамеры, Hama 165;
- Электрический клеевой пистолет;

Расходные материалы

- Коврик для работы с острыми предметами, резки бумаги Коврик OLFA OL-CM-A3 450x320мм, сетка 43x30мм;
- Универсальный нож Ширина лезвия:18 мм Материал рукояти: пластик Общая длина:220 мм;
- Клей-карандаш;
- PLA пластик 1,75 разноцветный;
- Папка для черчения А4 210x297 мм, 20 л., 160 г/м2, без рамки, BRAUBERG;

- Пластилин скульптурный BRAUBERG ART CLASSIC, телесный, 0,5 кг, мягкий;
- Маркеры для скетчинга двусторонние BRAUBERG ART DEBUT «BLACK», НАБОР 96 шт., текстильный чехол.

Программное обеспечение:

- Офисный пакет приложений;
- Графический редактор;
- Векторный редактор.