

Управление образования Администрации г. Вологды  
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
«Центр творчества»

### Структурное подразделение «Ракурс»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от 15 мая 2024 г.  
Протокол № 2



«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор МАУ ДО «Центр творчества»  
О. А. Вертугина



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
художественной направленности

## Арт-дизайн в Ракурсе 2.0

Возраст обучающихся: 11-15 лет  
Срок реализации: 1 год

Педагог дополнительного образования:  
Пасько Светлана Витальевна

Вологда 2024

## **Раздел №1. Комплекс основных характеристик программы**

### **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная программа «Арт-дизайн в Ракурсе 2.0» является общеразвивающей программой *художественной направленности*.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами и методическими рекомендациями:

- Федеральный Закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями),
- Государственная программа Российской Федерации Развитие на 2019 - 2025 годы / Постановление Правительства РФ от 07.10.2021 № 1701,
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года / Распоряжение правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р,
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам / Приказ Мин Просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629,
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) / Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. N 09-3242,
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28),
- Устав МАУ ДО «Центр творчества».

### ***Актуальность программы.***

Дизайн - это процесс создания и разработки предметов, интерфейсов, графических и архитектурных решений с учетом функциональных, эстетических и практических аспектов. Дизайн охватывает различные сферы деятельности, такие как промышленность, компьютерные технологии, моду, архитектуру и другие.

Дизайн улучшает функциональность продуктов, удобство использования, эргономику и эстетику. Дизайн играет важную роль в современном обществе, так как помогает улучшить качество жизни людей, повысить узнаваемость бренда, привлечь внимание целевой аудитории, а также продвинуть инновационные идеи и концепции.

### ***Педагогическая целесообразность программы.***

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными работами, как одну из форм развития интереса в художественном обучении детей. Программа «Арт-дизайн в Ракурсе 2.0» ориентирует на развитие художественных и конструкторских умений обучающихся.

### ***Отличительная особенность.***

Данная программа отличается от других программ по дизайну тем, что предполагается обязательное включение обучающихся в проектную деятельность. Программа «Арт-дизайн в Ракурсе 2.0» также направлена на освоение навыков работы в 2D и 3D графических редакторах на компьютере.

Программа «Арт-дизайн в Ракурсе 2.0» позволяет изучать тенденции в современном дизайне. Эта программа обучения помогает развивать востребованные навыки: креативность, аналитическое мышление и умение работать в команде. А также содержание программы позволяет обучающимся попробовать себя в роли графического дизайнера, промышленного дизайнера, веб-дизайнера, художника-иллюстратора и 3D-художника.

**Адресат программы** - обучающиеся от 11 до 15 лет. Наполняемость групп: 5 – 10 человек.

**Срок освоения программы.** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Арт-дизайн в Ракурсе 2.0» рассчитана на 1 год обучения.

**Объем и режим занятий:** 72 академических часа в год, 2 академических часа в неделю. Программой предусмотрена возможность обучения детей по индивидуальному образовательному маршруту (приложения 1, 2).

Допускается реализация дополнительной общеобразовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий.

В каникулярное время занятия проводятся в соответствии с календарным учебным графиком, допускается изменение форм занятий, проведение воспитательных мероприятий.

**Цель программы:** расширение представлений об основных инструментах графического дизайна.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- расширить представление об основах дизайна;
- совершенствовать навык работы в растровых и векторных графических редакторах GIMP, Inkscape, Figma;
- познакомить с основами работы в программе для создания трехмерной компьютерной графики Blender;
- научить использовать изучаемые инструменты в проектной деятельности.

*Развивающие:*

- развивать творческие способности обучающихся;
- развивать пространственное и образное мышление;
- формировать критическое мышление и креативность.

*Воспитательные:*

- формировать коммуникативный навык;
- формировать ответственность, организованность, дисциплинированность, самостоятельность;
- способствовать профессиональному самоопределению обучающихся.

## **Планируемые результаты**

У обучающихся будут сформированы следующие компетенции.

### *Предметные компетенции:*

- понимать законы создания композиционной и цветовой гармонии;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами творческой работы;
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой творческой работы;
- уметь работать в растровом графическом редакторе GIMP: правильно делать цветокоррекцию фотографии, вырезать фон и удалять объекты с фотографии, добавлять и корректировать текст;
- уметь работать в векторном графическом редакторе Inkscape: работать с контурами и кривой Безье;
- уметь работать в векторном графическом редакторе Figma: создавать презентации, работать с фреймами и инструментами;
- уметь работать в программе для создания трехмерной компьютерной графики Blender: работать с режимами редактирования Blender, работать с инструментами «масштабирование», «перемещение», «экструдирование», добавлять референсы и работать с ними, работать с материалами, правильно подбирать их в соответствии с предметом.

### *Универсальные компетенции:*

- создавать презентации и выступать с ними;
- критическое мышление (умение всесторонне анализировать информацию и делать обоснованные выводы);
- творческое мышление;
- креативность (умение человека отступать от стандартных идей, правил и шаблонов);
- организованность, собранность, умение планировать свою деятельность;
- коммуникабельность, дружелюбие, уважительное отношение к мнению другого человека;
- умение работать в команде, отвечать за результаты своего труда, презентовать свою идею;
- ответственное отношение к обучению, готовность и способность к саморазвитию и самообразованию.

**Учебный план**  
72 академических часа в год

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
<b>1.</b>	<b>Введение в программу</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>2.</b>	<b>Основы дизайна</b>	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>
2.1.	Профессия «дизайнер»	2	1	1
2.2.	Композиция	2	1	1
2.3.	Ритм	2	1	1
2.4.	Палитра	2	1	1
2.5.	Перспектива	2	1	1
2.6.	Стилизация	2	1	1
<b>3.</b>	<b>Виды компьютерной графики</b>	<b>26</b>	<b>9</b>	<b>17</b>
3.1.	Векторная графика. Inkscape	10	2	8
3.2.	Векторная графика. Figma	6	3	3
3.3.	Растровая графика. GIMP	10	4	6
<b>4.</b>	<b>3D-графика</b>	<b>12</b>	<b>5</b>	<b>7</b>
<b>5.</b>	<b>Творческие работы</b>	<b>14</b>		<b>14</b>
<b>6.</b>	<b>Аттестация</b>	<b>6</b>	<b>-</b>	<b>6</b>
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>21</b>	<b>51</b>

## Содержание учебного плана программы

### Раздел 1. Введение в программу.

*Теория.* Введение в программу. Правила поведения на занятиях и техника безопасности. Обсуждение плана работы на год.

*Практика.* Игры на знакомство: «Снежный ком», «Мы идем в поход», «Молекулы-хаос».

### Раздел 2. Основы дизайна.

#### **Тема 2.1. Профессия «дизайнер».**

*Теория.* Понятие «дизайн». Профессия «дизайнер».

*Практика.* Игра «Я – дизайнер».

#### **Тема 2.2. Композиция.**

*Теория.* Композиция. Приемы для поиска композиции. Правило «Золотое сечение». «Правило третей».

*Практика.* Составление коллажа на тему «Композиция».

#### **Тема 2.3. Ритм.**

*Теория.* Определение «ритм». Ритм в композиции.

*Практика.* Рисунок города с передачей ритма.

#### **Тема 2.4. Палитра.**

*Теория.* Понятие «цветовой круг», «палитра». Схемы сочетания цветов.

*Практика.* Задание «Составление палитры по фотографии».

#### **Тема 2.5. Перспектива.**

*Теория.* Понятие «перспектива», «свет», «тень».

*Практика.* Построение геометрических фигур, передача светотени.

#### **Тема 2.6. Стилизация.**

*Теория.* Понятие «стилизация».

*Практика.* Задание «Стилизация постера».

### Раздел 3. Виды компьютерной графики.

#### **Тема 3.1 Векторная графика. Inkscape.**

*Теория.* Виды компьютерной графики. Векторная графика. Программа Inkscape. Понятие «развертка». Виды цифровых палитр в Inkscape.

*Практика.* Выполнение рисунка коробки молока в векторном графическом редакторе Inkscape. Создание комнаты в векторном графическом редакторе Inkscape. Проект «Разработка дизайна упаковки (Вологодского молока, мороженого, масла, кондитерской продукции)» в векторном графическом редакторе Inkscape.

#### **Тема 3.2 Векторная графика. Figma.**

*Теория.* Figma. Основные функции. Знакомство с элементами в программе Figma. Понятие «дизайн-проект», «чек-лист». Виды дизайн-проектов. Правила составления дизайн-проекта.

*Практика.* Создание визитной карточки в программе Figma. Создание презентации в программе Figma. Добавление переходов для слайдов в программе Figma. Задание «Чек-лист для дизайн-проекта» в программе Figma.

### **Тема 3.3. Растровая графика. GIMP.**

*Теория.* Растровая графика. Программы для растровой графики. Понятия «цветовой тон», «яркость», «контраст», «насыщенность», «уровни», «кривые». Знакомство с растровым графическим редактором GIMP. Инструменты «выделение», «кадрирование», «вращение», «масштаб», «искривление», «перспектива», «зеркало». Инструмент «текст» в растровом графическом редакторе GIMP. Понятие «шрифт», «начертание», «кегель». Работа с текстом. Задание «контурный текст». Понятие «типографика», «межстрочный интервал», «кернинг», «трекинг», «начертание». Классификация шрифтов. Анатомия типографики. Правила типографики.

*Практика:* Задание «Цветокоррекция фотографии». Замена фона на изображениях в растровом графическом редакторе GIMP. Создание трёхмерной надписи «Вологда» в растровом графическом редакторе GIMP. Задание «Оформление цитаты Николая Михайловича Рубцова» в растровом графическом редакторе GIMP.

### **Раздел 4. 3D-графика.**

*Теория.* Blender. Режимы редактирования. Рабочее пространство. Понятие «референс». Работа с референсами в программе Blender. Освещение и цвет в программе Blender. Понятие «шейдер». Низкополигональные предметы в Blender.

*Практика.* Создание стола и стула в программе Blender. Создание медальона, добавление объемного текста в программе Blender. Создание модели животного в программе Blender. Создание композиции из предметов, работа с материалами. Создание низкополигональных моделей деревьев в Blender.

### **Раздел 5. Творческие работы.**

*Практика.* Открытка с портретом мамы в векторном графическом редакторе Inkscape. Создание открытки к Дню защитника Отечества в растровом графическом редакторе GIMP. Создание 3D-модели цветка к Международному женскому дню в программе Blender. Создание ракеты в космосе в программе Blender. Изготовление открытки к Дню Победы в программе на выбор. Программа Blender. Свободные темы для моделирования.

### **Раздел 6. Аттестация.**

*Практика.* Дизайн-проект по разработке иконок для приложений в векторном графическом редакторе Figma. Проект «Разработка дизайна фотозоны».

## Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Тема занятия	Номер раздела	Количество академических часов		Форма занятия
				теория	практика	
1.	сентябрь	Введение в программу. Правила поведения на занятиях и техника безопасности. Обсуждение плана работы на год. Игры на знакомство.	1	1	1	беседа с игровыми элементами
2.	сентябрь	Понятие «дизайн». Профессия «дизайнер». Игра «Я - дизайнер».	2	1	1	занятие-игра
3.	сентябрь	Композиция. Приемы для поиска композиции. Правило «Золотое сечение». «Правило третей». Составление коллажа на тему «Композиция».	2	1	1	беседа, индивидуальная работа
4.	сентябрь	Определение «ритм». Ритм в композиции. Рисунок города с передачей ритма.	2	1	1	беседа, индивидуальная работа
5.	сентябрь	Понятие «цветовой круг», «палитра». Схемы сочетания цветов. Задание «Составление палитры по фотографии».	2	1	1	беседа, индивидуальная работа
6.	октябрь	Понятие «перспектива», «свет», «тень». Построение геометрических фигур, передача светотени.	2	1	1	беседа, индивидуальная работа
7.	октябрь	Понятие «стилизация». Задание «Стилизация постера».	2	1	1	беседа, индивидуальная работа
8.	октябрь	Виды компьютерной графики. Векторная графика. Программа Inkscape. Выполнение рисунка коробки молока в векторном графическом редакторе Inkscape.	3	1	1	беседа, индивидуальная работа
9.	октябрь	Создание комнаты в векторном графическом редакторе Inkscape.	3	-	2	индивидуальная работа
10.	ноябрь	Завершение работы над комнатой в векторном графическом редакторе Inkscape.	3	-	2	индивидуальная работа

11.	ноябрь	Понятие «развертка». Виды цифровых палитр в Inkscape. Проект «Разработка дизайна упаковки (Вологодского молока, мороженого, масла, кондитерской продукции)» в векторном графическом редакторе Inkscape.	3	1	1	беседа, индивидуальная работа
12.	ноябрь	Завершение работы над проектом «Разработка дизайна упаковки (Вологодского молока, мороженого, масла, кондитерской продукции)» в векторном графическом редакторе Inkscape.	3	-	2	беседа, индивидуальная работа
13.	ноябрь	День матери: история праздника. Открытка с портретом мамы в векторном графическом редакторе Inkscape.	5		2	беседа, индивидуальная работа
14.	декабрь	Figma. Основные функции. Знакомство с элементами в программе Figma. Создание визитной карточки в программе Figma.	3	1	1	беседа, индивидуальная работа
15.	декабрь	Создание презентации в программе Figma. Добавление переходов для слайдов в программе Figma.	3	1	1	беседа, индивидуальная работа
16.	декабрь	Понятие «дизайн-проект», «чек-лист». Виды дизайн-проектов. Правила составления дизайн-проекта. Задание «Чек-лист для дизайн-проекта» в программе Figma.	3	1	1	беседа, индивидуальная работа
17.	декабрь	Промежуточная аттестация. Защита дизайн-проекта по разработке иконок для приложений в векторном графическом редакторе Figma.	6	-	2	защита проекта
18.	январь	Растровая графика. Программы для растровой графики. Понятие «цветовой тон», «яркость», «контраст», «насыщенность», «уровни», «кривые». Знакомство с растровым графическим редактором GIMP. Задание «Цветокоррекция фотографии».	3	1	1	беседа, индивидуальная работа
19.	январь	Инструменты «выделение», «кадрирование», «вращение», «масштаб», «искривление», «перспектива», «зеркало». Замена фона на изображениях в растровом графическом редакторе GIMP.	3	1	1	беседа, индивидуальная работа
20.	январь	Инструмент «текст» в растровом графическом редакторе GIMP. Понятие «шрифт», «начертание», «кегель». Работа с текстом. Задание «контурный текст».	3	1	1	беседа, индивидуальная работа

21.	февраль	Создание трёхмерной надписи «Вологда» в растровом графическом редакторе GIMP.	3	-	2	беседа, индивидуальная работа
22.	февраль	Понятие «типографика», «межстрочный интервал», «кернинг», «трекинг», «начертание». Классификация шрифтов. Анатомия типографики. Правила типографики. Задание «Оформление цитаты Николая Михайловича Рубцова» в растровом графическом редакторе GIMP.	3	1	1	беседа, индивидуальная работа
23.	февраль	Создание открытки к Дню защитника Отечества в растровом графическом редакторе GIMP.	5	-	2	индивидуальная работа
24.	февраль	Blender. Режимы редактирования. Рабочее пространство. Создание стола и стула в программе Blender.	4	1	1	беседа, индивидуальная работа
25.	март	Создание 3D-модели цветка к Международному женскому дню в программе Blender.	4	-	2	беседа, индивидуальная работа
26.	март	Понятие «референс». Создание медальона, добавление объемного текста в программе Blender.	4	1	1	беседа, индивидуальная работа
27.	март	Работа с референсами в программе Blender. Создание модели животного в программе Blender.	4	1	1	беседа, индивидуальная работа
28.	март	Завершение работы над моделью животного в программе Blender.	4	-	2	индивидуальная работа
29.	апрель	Освещение и цвет в программе Blender. Понятие «шейдер». Создание композиции из предметов, работа с материалами.	4	1	1	беседа, индивидуальная работа
30.	апрель	День космонавтики. Создание ракеты в космосе в программе Blender.	5	-	2	индивидуальная работа
31.	апрель	Низкополигональные предметы в Blender. Деревья в Blender.	4	1	1	беседа, индивидуальная работа

32.	апрель	Итоговый контроль. Разработка проекта «Разработка дизайна фотозоны».	6	-	2	индивидуальная работа
33.	апрель	Итоговый контроль. Защита проекта «Разработка дизайна фотозоны».	6	-	2	защита проектов
34.	май	Изготовление открытки к Дню Победы в программе на выбор.	5	-	2	индивидуальная работа
35.	май	Программа Blender. Свободные темы для моделирования.	5	-	2	индивидуальная работа
36.	май	Программа Blender. Свободные темы для моделирования.	5	-	2	индивидуальная работа
		<b>ИТОГО</b>	<b>72</b>	<b>21</b>	<b>51</b>	

## **Раздел №2. Комплекс организационно-педагогических условий**

### ***Условия реализации программы***

#### ***Материально-техническое обеспечение программы:***

- магнитно-маркерная доска;
- ноутбуки с доступом в интернет;
- набор акварельных карандашей;
- клей-карандаш;
- ножницы;
- программное обеспечение: векторный графический редактор Inkscape, растровый графический редактор GIMP;
- программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики Blender.
- онлайн-редактор Figma.

#### ***Дополнительные материалы (приобретаются родителями):***

- бумага для черчения (белые листы);
- ластик или клячка;
- карандаши;
- ручка-линер;
- фломастеры.

***Кадровое обеспечение.*** Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю детского объединения без предъявления требований к стажу работы либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

***Воспитательный компонент программы.*** В учреждении реализуется программа воспитания на 2022-2025 годы. В качестве ее ценностно-целевой основы выступает Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, которая даёт представления о современном национальном воспитательном идеале: высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества, как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укорененный в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации.

Цель программы воспитания: воспитание гражданина России как высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества, готовой к мирному созиданию и защите Родины.

Целевые приоритеты программы воспитания:

- активное познание окружающего мира, расширение кругозора, развитие познавательного интереса обучающихся;
- активное формирование российской гражданской идентичности, гражданской позиции, развитие чувства патриотизма через обогащение знаний об Отечестве, объектах национального достояния России;
- осмысление нравственных ценностей отечественной культуры и следование им в своих действиях и поступках;
- формирование навыков сотрудничества, командной работы, умения договариваться, находить оптимальные/компромиссные, рациональные решения проблем;
- профессиональная ориентация.

Перечисленные целевые приоритеты реализуются при помощи различных мероприятий, проводимых в рамках воспитательного компонента программы. Проводимые мероприятия отражают не только направления воспитательной работы, но и специфику дополнительной общеобразовательной программы.

### **Календарный план воспитательной работы на учебный год**

Сроки проведения	Название мероприятия, события	Форма проведения	Направление
сентябрь	Правила дорожного движения	информ-минутка	профилактическое
октябрь	День отца	беседа	духовно-нравственное
ноябрь	День матери	беседа, творческое задание	работа с семьей
декабрь	Новый год	викторина	духовно-нравственное
январь	День российской науки	викторина	интеллектуальное
февраль	День защитника Отечества	творческое задание	патриотическое
март	Международный женский день	творческое задание	духовно-нравственное
апрель	День космонавтики	творческое задание	патриотическое
апрель	День дизайнера	викторина	профорориентационное
апрель	День Земли	беседа	экологическое
май	День Победы	творческое задание	патриотическое

### ***Формы подведения итогов реализации программы***

Педагогический мониторинг позволяет систематически отслеживать результативность реализации программы. Мониторинг включает в себя традиционные формы контроля: промежуточную аттестацию и итоговый контроль результатов обучения детей.

Промежуточная аттестация проводится в конце первого полугодия.

Итоговый контроль проводится в конце года с целью определения степени достижения результатов обучения и получения сведений для совершенствования программы и методов обучения.

Контроль обучающихся проходит в форме защиты проектной работы (Приложение 3).

## Мониторинг результатов программы

Параметры	Критерии	Методы
Предметные Компетенции	Теоретические знания	Защита проектной работы
	Практические навыки и умения	Защита проектной работы
Универсальные компетенции	Творческие способности	Педагогическое наблюдение
	Коммуникативный навык	
	Ответственность, организованность, дисциплинированность	
	Пространственные представления	

### *Методические материалы*

В процессе обучения используются следующие *методы*:

- объяснительно-иллюстративный;
- репродуктивный;
- деятельностный;
- исследовательский;
- проблемного обучения;
- проектной деятельности.

При выполнении практической работы занятия проходят в форме консультаций с педагогом и обучающихся друг с другом. Раскрытию у детей творческого потенциала способствует создание неформальной обстановки на занятиях и сочетание различных форм работы (конкурсов, викторин, игр и др.). Постоянный поиск новых форм и методов организации образовательного процесса позволяет делать занятия разнообразными, эмоционально и информационно насыщенными.

В процессе обучения используются следующие *формы занятий*:

- на этапе изучения нового материала – лекция, объяснение, рассказ, игра, демонстрация;
- на этапе практической деятельности – беседа, дискуссия, практическая работа;
- на этапе освоения навыков – творческое задание;
- на этапе проверки полученных знаний – публичное выступление с демонстрацией результатов работы, дискуссия, рефлексия.

*Педагогические технологии*:

- технология лично-ориентированного обучения;
- игровые технологии;
- технология проблемного обучения;

-технология проектной деятельности.

### **Список литературы:**

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018.
2. Алиева Н.З. Физика цвета и психология зрительного восприятия: Учебное пособие. — М.: Академия, 2008.
3. Берман Д. Do Good Design: как дизайнеры могут изменить мир / Д. Берман. — М.: Символ, 2015.
4. Вся история искусства. Живопись, архитектура, скульптура, декоративное искусство / пер. с ит. Т. М. Котельниковой. — М.: Астрель, 2007.
5. Голубева О. Л. Основы композиции: Учебное пособие. — М.: Изобразительное искусство, 2001.
6. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учеб. пособие для СПО / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2019.
7. Розенсон И.А. Основы теории дизайна: Стандарт третьего поколения / И.А. Розенсон. — СПб.: Питер, 2016.
8. Саакян С.Г. Промышленный дизайн— М.: Фонд новых форм развития.
9. Самат Т. Структура дизайна. Стильное руководство. — М.: Гуманитарный центр, 2011.
10. Чулюскина Т. Буква к букве: Леттеринг для начинающих. М.: МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР, 2018.
11. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. — М.: ВHV, 2008.

### **Интернет-источники:**

1. Figma <https://vc.ru/design/184941-figma-vse-cto-vam-nuzhno-znat>
2. Идеи для работы: <https://www.pinterest.ru/>
3. Композиция: <https://sites.google.com/site/otakompozicia/home>
4. Правила хорошей композиции: <https://dtf.ru/gamedev/759215-pravila-horoshey-kompozicii-v-risovanii>
5. Ребрендинг <https://trends.rbc.ru/trends/innovation/61df11499a79474caf8eb045>
6. Типографика <https://bangbangeducation.ru/point/grafichieskii-dizain/cto-takoe-tipografika/>
7. Цветоведение <http://razvitedetei.info/risovanie-i-zhivopis/cvetovedenie-dlya-detej.html>
8. Что такое промышленный дизайн <http://www.fotokomok.ru/promyshlennyj-industrialnyj-dizajn-cto-eto-takoe/>

### **Литература для обучающихся**

1. Беркун, С. Дизайн всего: как появляются вещи, о которых мы не задумываемся. — М.: Альпина паблишер, 2022.

2. Братья Маклеод. Создай свою вселенную: как придумывать истории, персонажей и развивать воображение. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017.
3. Бэнкрофт Т. Наставник по персонажам.
4. Вильямс Р. Дизайн для Недизайнеров / Р. Вильямс. — М.: Символ, 2015.
5. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. — СПб.: Питер, 2021.
6. Жданов Н. В. Промышленный дизайн: бионика. — М.: Юрайт, 2020.
7. Мортон К. Сделай жизнь прекрасной. Потрясающие идеи для творчества от культовых дизайнеров мира моды / К. Мортон. — М.: Одри, 2016.
8. Триггс Т. Школа искусств. 40 уроков для юных художников и дизайнеров / Т. Триггс, Д. Фрост. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.
9. Хемель Я. «Секреты Блендера: Все, что тебе нужно для блендерного путешествия», 2022.

**Карта индивидуального сопровождения ребёнка**

Наименование объединения

1. Сведения о ребёнке

- Ф.И.О. \_\_\_\_\_
- Краткая характеристика ребёнка, сильные стороны, интересы ребёнка

\_\_\_\_\_

3. Цель сопровождения \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. Запрос родителей \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. Возможные риски \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

6. Мероприятия (примерный перечень мероприятий с указанием конкретных сроков и распределением обязанностей)

Наименование мероприятия	Сроки	Ответственные	Промежуточные результаты	Перспективные задачи развития/рекомендации
Психолого-педагогическая диагностика	1 раз в год	Педагог - психолог		
Психолого-педагогическое просвещение родителей: Информирование о результатах диагностических исследований 1. Совместные творческие работы родителей и ребенка 2. Открытое занятие для родителей		Педагог-психолог Педагог		
Индивидуальная работа по ИОМ	1 раз в неделю	Педагог		
Оформление выставки творческих работ	Раз в квартал	Педагог		
Организация участия в конкурсах различного уровня	Раз в квартал	Педагог		

**Маршрутный лист обучающегося**

ФИО \_\_\_\_\_

Объединение \_\_\_\_\_

Руководитель \_\_\_\_\_

Ожидаемые результаты: \_\_\_\_\_

Критерии оценки ожидаемых результатов: \_\_\_\_\_

Индивидуальный маршрут:

№	Тема	Кол-во часов	Сроки	Методы изучения темы	Результат	Подпись руководителя

Рефлексия индивидуальной образовательной деятельности:

1. Полученные результаты \_\_\_\_\_ соответствуют (указывается в какой степени) поставленным целям
2. Мне удалось \_\_\_\_\_
3. Я создал (достиг, участвовал и т.п.) \_\_\_\_\_
4. Я научился \_\_\_\_\_
5. Самооценка результатов на основании критериев

№	Полученные образовательные продукты	Критерии оценки		
		1 критерий	2 критерий	3 критерий
		Новизна и актуальность	Практическая значимость	Культура оформления материалов

В дальнейшем мне бы хотелось изучить (научиться, освоить)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Критерии оценки творческого задания (проекта).**

<b>1.Личная заинтересованность автора, творческий подход к работе:</b>	
1.1. Работа шаблонная, заинтересованность низкая. 1.2. Есть интерес к теме задания, но нет самостоятельности в работе, творческий подход слабо выражен. 1.3. Работа самостоятельная, демонстрирующая серьезную заинтересованность автора, предпринята попытка представить личный взгляд на тему задания, применены элементы творчества.	<b>0-2</b>
<b>2.Глубина раскрытия темы проекта (задания):</b>	
2.1. Тема не раскрыта. 2.2. Тема раскрыта поверхностно. 2.3. Тема раскрыта полностью и исчерпывающе.	<b>0-2</b>
<b>3.Соответствие содержания теме:</b>	
3.1. Содержание не соответствует теме. 3.2. Содержание частично раскрывает тему. 3.3. Содержание полностью соответствует теме.	<b>0-2</b>
<b>4.Качество проектного продукта:</b>	
4.1. Продукт отсутствует. 4.2. Продукт не полностью соответствует требованиям качества. 4.3. Продукт полностью соответствует требованиям качества (соответствует заявленным целям).	<b>0-2</b>

**Шкала оценивания**

<b>Баллы</b>	<b>Уровень</b>
6-8	Высокий
6-4	Средний
Менее 4	Низкий