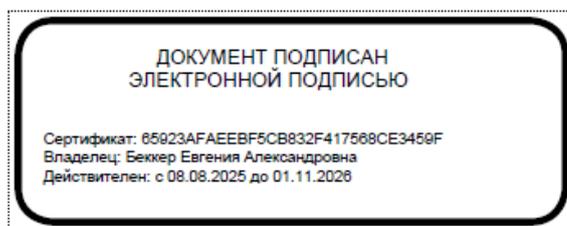


ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ТОМСКА  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ИСКОРКА» Г. ТОМСКА  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «АРИЭЛЬ»

Принята на заседании  
Методического совета  
МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г.Томска  
Протокол № 9  
от 02 июня 2025г.

УТВЕРЖДАЮ  
И.о. директора МАОУ ДО ДДТ  
«Искорка» г.Томска

\_\_\_\_\_  
Е. А. Беккер  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
**«ОФИС PRO Технологии дизайна»**

Технической направленности

Уровни программы: базовый

Срок реализации: 4 года

Возраст обучающихся: 10-17 лет

Автор-составитель:  
Н.В. Кулебакина - методист ОЦ «Ариэль»  
МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска;

Томск 2025

«Офис PRO Технологии дизайна»: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа/ Н.В. Кулебакина, МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г.Томска. — Томск, 2025. — 126с.

«Офис PRO Технологии дизайна» представляет собой дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу технической направленности. Программа рассчитана на реализацию в течение 4 лет в системе дополнительного образования детей.

Программа ориентирована на обучающихся в возрасте 10 – 17 лет, проявляющих творческие способности и интерес к современному искусству, компьютерному дизайну, развитию аналитических и художественных способностей.

Программа направлена на формирование и развитие компетенций обучающихся в работе в некоторых графических программах; удовлетворение индивидуальных потребностей в художественном, эстетическом, нравственном и интеллектуальном развитии; выявление, развитие и поддержку талантливых обучающихся; создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, творческого труда и социализацию обучающихся; формирование общей культуры; удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов обучающихся, не противоречащих законодательству Российской Федерации, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов. Большое внимание в программе уделено развитию навыка обучающихся презентовать продукт своей деятельности, развитию способности транслировать собственный опыт. Программа направлена на приобретение обучающимися знаний, умений и навыков, выраженных в компетенциях, дающих возможность уверенной пользовательской работы с некоторыми графическими программами, как наиболее часто используемого рабочего инструмента в дизайнерской деятельности.

## Оглавление

<b>1</b>	<b>Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....</b>	<b>4</b>
1.1	Пояснительная записка.....	4
1.2	Цель и задачи программы .....	10
1.3	Содержание программы (учебный план и планируемые результаты).....	12
<b>2</b>	<b>Комплекс организационно-педагогических условий .....</b>	<b>54</b>
2.1	Календарный учебный график .....	54
2.2	Условия реализации программы.....	54
2.3	Формы мониторинга освоения программы.....	55
2.3.1	Формы аттестации.....	55
2.3.2	Диагностические и оценочные материалы .....	56
2.4	Методическая информация .....	69
<b>3</b>	<b>Список литературы.....</b>	<b>71</b>
3.1	Нормативно-правовые акты и документы .....	71
3.2	Список использованной литературы при составлении программы: .....	72

Приложение 1. «Презентация ДООП «Офис PRO Технологии дизайна» ..... **Ошибка! Закладка не определена.**

Приложение 2. «Рабочая тетрадь Офис PRO Технологии дизайна» **Ошибка! Закладка не определена.**

Приложение 3. «Методические рекомендации к рабочей тетради для обучающихся по ДООП «Офис PRO Технологии дизайна»..... **Ошибка! Закладка не определена.**

Приложение 4. «Шаблон карточки по проверке знаний в 1-ом полугодии 2 года обучения» .....

Приложение 5. «Конспект итогового занятия 1».... **Ошибка! Закладка не определена.**

Приложение 6. «Технологическая карта занятия 2» .....

Приложение 7. «Презентация самостоятельной итоговой работы по пройденным темам «Офис PRO Технологии дизайна»..... **Ошибка! Закладка не определена.**

Приложение 8. «Шаблон для заполнения клавиатурных клавиш на память» .. **Ошибка! Закладка не определена.**

Приложение 9. «Шаблон карточки по проверке знаний в 1-ом полугодии 2 года обучения» ..... **Ошибка! Закладка не определена.**

Приложение 10. Цифровые следы Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Офис PRO Технологии дизайна».. **Ошибка! Закладка не определена.**

## **1 Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

### **1.1 Пояснительная записка**

Разработка программы «Офис PRO Технологии дизайна» обусловлена одним из оснований при проектировании и реализации дополнительных общеобразовательных программ, на которое указывается в Федеральном законе №273 от 29 декабря 2012 года «Об образовании в Российской Федерации», с Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. №629 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», руководствуясь Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы): приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 и Методическими консультациями ведущих методистов ФГАУ «Федеральный институт развития образования».

Творческий подход важен в любой работе и оценивается достаточно высоко. Для дизайнеров творческий подход — производственная необходимость, необходимо не только генерировать идеи, но и реализовывать их.

Графический дизайнер — это специалист, который занимается оформлением окружающей среды с помощью графики. Дизайнеры создают различные макеты, разрабатывают или подбирают шрифты, иллюстрируют, делают коллажи из фотографий и рисунков. Профессия дизайнера требует наличие знаний в области базовых графических программ Adobe: Photoshop, Illustrator и InDesign. Зачастую дизайнеры, расширяя свой кругозор, осваивают мультимедийные программы (ARerEffects, Maya), основы HTML и CSS, а также карандашный рисунок и типографику. Наличие хорошего вкуса и креативного мышления — качества, которым должен владеть каждый дизайнер. Данные качества и помогают привить обучающимся занятия программы «Офис PRO Технологии дизайна», а также способствуют ранней профориентации обучающегося.

В ходе обучения по программе «Офис PRO Технологии дизайна» обучающиеся не только получают знания и навыки в работе с графическими редакторами, а также узнают особенности производства печатной продукции в типографии. Кроме того, теоретическая часть занятий программы поможет развить наглядно-образное

мышление, сформировать творческий вкус, чувство стиля и гармонии, расширить кругозор, а также совершенствовать коммуникативные навыки.

### **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Офис PRO Технологии дизайна» имеет техническую направленность.

### **Уровень программы**

Уровень программы – базовый.

### **Актуальность программы**

Актуальность программы «Офис PRO Технологии дизайна» заключается в получении обучающимися знаний, умений и навыков в работе с графическими редакторами, а также в получении знаний о особенностях производства печатной продукции в типографии. Кроме того, лекции теоретической части программы помогут развить наглядно-образное мышление, сформировать творческий вкус, чувство стиля и гармонии, расширить кругозор, а также совершенствовать коммуникативные навыки.

Программа «Офис PRO Технологии дизайна» направлена на то, чтобы обучающимся дать знания в сфере графического дизайна, а также направлена на выработку интересных идей, формирование художественного вкуса, развитие чувства стиля и гармонии, разработку креативных дизайн-проектов, в соответствии с особенностями производства печатной продукции в типографии. Что соответствует поставленным задачам перед современным обществом, в частности перед дополнительным образованием детей среднего школьного возраста. Данная программа помогает решать такие важные проблемы как компьютерная безграмотность, неумение реализовать свои проекты в электронном формате, что является неотъемлемой частью современного мира – мира компьютерных технологий.

### **Новизна**

Программа «Офис PRO Технологии дизайна» является новым направлением образовательной деятельности в МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска. Она разработана на опыте реализации, предшествующей ей программы «Офис PRO Компьютерная грамотность», а также ориентирована на социальный запрос общества.

В учебном цикле программы «Офис PRO Технологии дизайна» большее количество часов отводится на творческую часть (практические задания и создания собственных проектов), это способствует лучшему усвоению программных знаний у обучающихся. Подход проработки проектных заданий позволяет обучающимся не только применить знания на практике, а также проявить креативность и творчески подойти к поставленным задачам.

Программа «Офис PRO Технологии дизайна» предусматривает проведение выездов, участие в конкурсах, конференциях и выставках.

### **Отличительные особенности программы**

Своеобразие программы «Офис PRO Технологии дизайна» заключается в практическом применении знаний, описанных в зарубежных изданиях таких как учебник по анимации «Стань аниматором с PIXAR» (Авторы: Майкл Бейрут, Джон Лассетер), арт-бук «Рисуем шаг за шагом» (Автор: Лоис Ван Барле), УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ «Создание персонажей в Photoshop. Полное руководство по цифровому рисованию.» (Авторы: Бенита Винклер, Чарли Боувотер, Дерек Стэннинг), руководство по рисованию на компьютере и планшете «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон), пошаговые уроки по созданию домашних любимцев, серия «Учимся рисовать кошек и собак» (Автор: Кристофер Харт), пособие для художников «Скетчинг каждый день. 100+ упражнений для развития стиля и техники» (Автор: Симон Грюневальд), которыми пользуются всемирно известные студии, такие как «Disney» «PIXAR», руководство по рисованию на компьютере и планшете «Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации» (Авторы: Анна Кэттиш, Иван Смирнов, Тата Че), которыми пользуются всемирно известные студии, такие как «Disney», а так же их реализация в созданных и разрешенных к использованию в Российской Федерации программах.

Главной особенностью программы являются экскурсии для обучающихся в типографию. Это неотъемлемая часть знаний, которые помогут овладеть общим представлением о профессии - дизайнер. Обучающиеся ознакомятся с печатным и постпечатным оборудованием, разберутся в видах печати, увидят процесс изготовления того или иного полиграфического продукта, поймут почему соблюдение технического задания важно для изготовления качественного продукта.

Таким образом, применяя свои знания, полученные из теоретической части на деле, работая над поставленными задачами, обучающиеся приобретают большой опыт, который в дальнейшем поможет им легко ориентироваться и воплощать свои идеи в современном мире технологий.

### **Основная идея и педагогическая целесообразность программы**

Основная идея программы заключается в том, что программа «Офис PRO Технологии дизайна» решает вопрос педагогической целесообразности.

Программа обнаруживает связь системы общего и дополнительного образования в части обучающих воздействий на ребенка, когда качество выполнения им школьного задания, является свидетельством не только усвоения предметных знаний, но говорит и о достижении обучающимся предметных, личностных результатов, обучения по программе системы дополнительного образования. Об этом может свидетельствовать и широта использованных им при выполнении задания средств (в том числе программ

ПК) и качество использования этих средств (наглядность представленных результатов в виде текста, таблиц, графиков, диаграмм и пр.), и степень успеха, презентуемого обучающимся результата труда (в виде доклада, презентации и другого готового продукта программ ПК).

Программа разрешает вопрос невольного возложения на родителей обязанностей по самостоятельному обучению детей навыкам работы в графических программных продуктах. Данная программа перераспределяет решение этой задачи между родителем и ребенком. А именно, снимает с родителей необходимость обучения детей современным навыкам владения ПК и, в частности, навыков работы в графических программах. Так программа «Офис PRO Технологии дизайна» оказывает образовательным организациям общего образования содействие не только в области развития предметных компетенций обучающегося, но и развивает его умение и способность применять при решении различных задач доступные программные средства с максимальной эффективностью, соответствующей его возрасту, знаниям, умениям и навыкам, приобретённым в рамках обучения по программе в системе дополнительного образования.

Программа помогает школе, как важнейшему социальному институту, решать вопрос гармоничного развития подрастающего поколения, способного самостоятельно, используя нетривиальные подходы решать жизненные личностные задачи, принимать нестандартные решения и воплощать их в любой области социальной жизни ребенка.

### **Адресат программы.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Офис PRO Технологии дизайна» адресована обучающимся среднего и старшего школьного возраста (10-17 лет).

### **Возрастные особенности обучающихся.**

Возраст обучающихся от 10-17-ти лет — переходный от детства к юности. Он совпадает характеризуется глубокой перестройкой всего организма.

Характерная особенность подросткового возраста — половое созревание организма. У девочек оно начинается практически с одиннадцати лет, у мальчиков — несколько позже. Половое созревание вносит серьезные изменения в жизнь ребенка, нарушает внутреннее равновесие, вносит новые переживания, влияет на взаимоотношения мальчиков и девочек.

Стоит обратить внимание на такую психологическую особенность данного возраста, как избирательность внимания. Это значит, что они откликаются на необычные, захватывающие уроки и классные дела, а быстрая переключаемость внимания не дает возможности сосредотачиваться долго на одном и том же деле. Однако, если создаются трудно преодолеваемые и нестандартные ситуации ребята занимаются внеклассной работой с удовольствием и длительное время.

Значимой особенностью мышления подростка является его критичность. У ребенка, который всегда и со всем соглашался, появляется свое мнение, которое он демонстрирует как можно чаще, заявляя о себе. Дети в этот период склонны к спорам и возражениям, слепое следование авторитету взрослого сводится зачастую к нулю, родители недоумевают и считают, что их ребенок подвергается чужому влиянию и в семьях наступает кризисная ситуация: «верхи» не могут, а «низы» не хотят мыслить и вести себя по-старому.

Возраст 10 – 17 лет — самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте обучающимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие. Ребятам интересны внеклассные мероприятия, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение. Самому решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту.

Исследования внутреннего мира подростков показывают, что одной из самых главных моральных проблем среднего школьного возраста является несогласованность убеждений, нравственных идей и понятий с поступками, действиями, поведением. Система оценочных суждений, нравственных идеалов неустойчива. Трудности жизненного плана, семейные проблемы, влияние друзей могут вызвать у ребят сложности в развитии и становлении. Работа педагога должна быть направлена на формирование нравственного опыта, развитие системы справедливых оценочных суждений.

В этом возрасте особое значение приобретает чувственная сфера. Свои чувства подростки могут проявлять очень бурно, иногда аффективно. Этот период жизни ребенка иногда называют периодом тяжелого кризиса. Признаками его могут быть упрямство, эгоизм, замкнутость, уход в себя, вспышки гнева.

Поэтому педагог должен быть внимателен к внутреннему миру ребенка, больше уделять внимания индивидуальной работе, проблемы ребенка решать наедине с ним.

В этом возрасте подросток весьма подражателен. Это может привести его к ошибочным и даже аморальным представлениям и поступкам.

Подростки-мальчики склонны выбирать себе кумирами сильных, смелых и мужественных людей. Притягательными могут для них стать не только книжные пираты и разбойники, но и вполне реальные местные хулиганы. Подражая им, подростки, сами того не понимая, переходят ту опасную грань, за которой смелость становится жестокостью, независимость — подлостью, любовь к себе — насилием над другими.

Девочки-подростки отличаются тем, что они физически отличаются от мальчиков ранним взрослением и хотят общаться с мальчиками более старшего возраста. Исследования показывают заметное смещение акцентов с традиционно-положительных моральных ценностей на мнимые, ложные и даже антисоциальные.

Многие подростки, не желают связывать свою будущую жизнь не только с трудом в сфере материального производства, но и с трудом вообще.

Педагогу необходимо обратить внимание на следующие аспекты:

- формирование нравственных качеств личности;
- знакомство с примерами положительных идеалов.

Педагогу нужно глубоко осмыслить особенности развития и поведения современного подростка, уметь поставить себя на его место в сложнейших противоречивых условиях реальной жизни. Это даст возможность не только преодолеть отчуждение, но и наладить хорошие отношения в системе: школа–семья–общество–ребенок.

Особое значение для подростка в этом возрасте имеет возможность самовыражения и самореализации. Обучающимся будут интересны такие дела, которые служат активному самовыражению подростков и учитывают их интересы. Ребят привлекает возможность самим организовывать эти дела, вступать в диалог и полилог, принимать самостоятельные решения. Организуя работу с обучающимися, педагог должен выступать не в роли исполнителя, а в роли дирижера оркестром по имени «группа».

У многих обучающихся в этом возрасте возникают проблемы с педагогом. У обучающегося может испортиться успеваемость. И это порой вовсе не связано с его работоспособностью или интеллектуальными возможностями. Зачастую это связано с резким падением интереса к обучению, изменением учебной мотивации. Педагог должен вовремя исследовать причины учебных проблем ученика и использовать полученные результаты в работе с обучающимися.

### **Форма обучения**

Форма обучения очная.

Возможно обучение по программе в дистанционном формате с использованием сети Интернет (использование ИКОП «Сферум», официальной группы объединения <https://vk.com/cdaniel> и т.д.).

### **Формы организации образовательного процесса:**

Формы организации образовательного процесса: индивидуальные, групповые, работа в парах.

### **Формы организации учебного занятия**

Учебные занятия программы «Офис PRO Технологии дизайна» включают в себя такие формы организации образовательного процесса как: мастерские, ролевые игры, тренинги, беседы, тесты, игры, конкурсы, экскурсии, самостоятельную работу, массовые воспитательные мероприятия, социальные акции и др.

### **Режим занятий**

Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 часа.

Продолжительность занятий в академических часах – 45 минут.

Между занятиями 10-минутная перемена.

Наполняемость группы - до 15 человек.

## **Объем и срок реализации программы**

Срок реализации программы – 4 года.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения: 576 часов.

Количество учебных часов на каждом году обучения: 144 часа.

### **1.2 Цель и задачи программы**

#### **Цель:**

Формирование умений и навыков в области компьютерной грамотности и технологий дизайна, а также эффективной презентации результатов собственного труда.

#### **Задачи:**

##### ***Обучающие:***

- дать представление о видах компьютерной графики;
- обучать применению различных графических эффектов;
- обучать основным принципам компьютерного и веб-дизайна;
- познакомить с методами представления дизайнерских объектов;
- учить созданию и редактированию векторных и растровых изображений;
- обучать основным принципам анимации;
- познакомить с основами производства печатной продукции в типографии;
- обучать элементам, необходимым при размещении макетов в Интернете и выводу на печать.

##### ***Развивающие:***

- развивать у обучающихся интерес к практическому и прикладному творчеству, использованию некоторых графических редакторов;
- развивать у обучающихся логическое мышление и пространственное воображение, способность использовать в решении повседневных задач нетривиальные подходы;
- развивать у обучающихся творческую активность, инициативность и самостоятельность в поиске решения поставленной задачи;
- развивать у обучающихся способность эффективно презентовать результат своей деятельности слушателям;
- развивать фантазию, воображение и творческую активность;
- расширять кругозор воспитанников в области применения компьютерных технологий;
- развивать личную эффективность обучающихся через освоение основ логической культуры;
- развивать аналитические способности через навык рефлексии;

- развивать коммуникативную компетентность в контексте причинно-следственных связей;
- развивать устойчивый познавательный интерес как свойство личности;
- развивать у обучающихся воображение, желание генерировать новые идеи, понимание необходимости построения аргументации для достижения цели.

***Воспитательные:***

- способствовать развитию у обучающихся способности определять дефицит информации и понимать необходимости её поиска;
- способствовать развитию у обучающихся способности качественно формулировать собственные идеи и развивать чужие;
- способствовать развитию способности обучающихся к объективной оценке собственных предположений и суждений;
- способствовать развитию способности обучающихся принимать цели группы и оценивать общий результата команды;
- способствовать развитию у обучающихся умения учиться автономно и в кооперации с другими;
- воспитывать художественный вкус у обучающихся;
- воспитывать стремление к самообразованию,
- воспитывать чувство ответственности за свою работу;
- воспитывать творчески активную и самостоятельную личность с нравственной позицией и нравственным самопознанием;
- содействовать эстетическому воспитанию обучающихся.

### 1.3 Содержание программы

#### Учебный план 1-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов в год		
		Т	П	Всего
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	2	0	2
2.	1 раздел: Основы искусства дизайна. Графический дизайн.	4	4	8
3.	2 раздел: Основы композиции и цветоведения.	6	8	14
4.	3 раздел: Основы дизайна с использованием графических редакторов. Знакомство с программой: Adobe Photoshop.	22	22	44
5.	Подведение итогов за 1-ое полугодие.	0	2	2
6.	3 раздел: Основы дизайна с использованием графических редакторов. Работа с программой: Adobe Photoshop.	11	11	22
7.	4 раздел: Основы типографики. Работа с текстом и шрифтом.	3	3	6
8.	5 раздел: Работа с графическими планшетами.	1	3	4
9.	Проект 1 «Дизайн персонажа»	1	5	6
10.	Проект 2 «Фирменный стиль»	1	5	6
11.	Проект 3 «Настольная игра»	1	6	7
12.	Проект 4 «Мотивирующий плакат»	1	6	7
13.	Проект 5 «Креативная открытка»	1	7	8
14.	Проект 6 «Портфолио»	2	4	6
15.	Подведение итогов за год.	0	2	2
<b>Итого:</b>		<b>56</b>	<b>88</b>	<b>144</b>

#### Учебно-тематический план 1-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов в год			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Т	П	Всего	
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	2	0	2	Входная диагностика
	<b>1 раздел: Основы искусства дизайна. Графический дизайн.</b>				
	<b>Всего:</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	мониторинг
2.	Графический дизайн как понятие. Исторический очерк.	1	1	2	наблюдение
3.	Виды графического дизайна.	1	1	2	беседа

4.	Графический дизайн в современности.	1	1	2	наблюдение
5.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	0	2	2	тестирование
	<b>2 раздел: Основы композиции и цветоведения. Всего:</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>14</b>	мониторинг
6.	Композиция в дизайне. 10 правил композиции.	1	1	2	наблюдение
7.	Виды и законы композиции.	1	1	2	беседа
8.	Основы цвета.	1	1	2	наблюдение
9.	Главные характеристики цвета.	1	1	2	беседа
10.	Цветовой круг. Типы цветовых сочетаний.	1	1	2	наблюдение
11.	Цветовые модели RGB, CMYK, Pantone. Различие и предназначения.	1	1	2	наблюдение
12.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	0	2	2	тестирование
	<b>3 раздел: Основы дизайна с использованием графических редакторов. Знакомство с программой: Adobe Photoshop. Всего:</b>	<b>33</b>	<b>33</b>	<b>66</b>	мониторинг
13.	Знакомство с программой Adobe Photoshop.	1	1	2	наблюдение
14.	Создание документа, работа с документом, сохранение. Растровые и векторные изображения.	1	1	2	беседа
15.	Слои. Операции со слоями. Объединение слоев. Режимы наложения.	1	1	2	наблюдение
16.	Основные операции с инструментами выделения.	1	1	2	наблюдение
17.	Инструменты группы Лассо. Быстрое выделение и Волшебная палочка.	1	1	2	наблюдение
18.	Инструменты рисования. Фигуры.	1	1	2	наблюдение
19.	Инструменты рисования. Кисть, карандаш, ластик.	1	1	2	наблюдение
20.	Инструменты рисования. Палитра цветов.	1	1	2	наблюдение
21.	Инструменты рисования. Заливка.	1	1	2	наблюдение
22.	Инструменты рисования. Градиент, настройка переходов цвета, настройка прозрачности, встроенный набор градиента.	1	1	2	наблюдение
23.	Штамп. Работа со штампом.	1	1	2	наблюдение
24.	Трансформирование. Свободная трансформация.	1	1	2	наблюдение
25.	Инструменты ретуши. Заплата.	1	1	2	наблюдение
26.	Работа с изображениями. Вставка рисунка.	1	1	2	наблюдение
27.	Работа с изображениями. Цветокоррекция.	1	1	2	наблюдение
28.	Работа с текстом: добавление на холст, изменение масштаба, трансформирование.	1	1	2	наблюдение
29.	Работа с текстом: редактирование шрифта, изменение уровня жирности шрифта.	1	1	2	наблюдение

30.	Работа с симметрией: вертикальная и горизонтальная симметрия.	1	1	2	наблюдение
31.	Работа с симметрией: двухосевая симметрия, параллельные линии.	1	1	2	наблюдение
32.	Работа с симметрией: радиальная симметрия, мандала, настройка числа сегментов.	1	1	2	беседа
33.	Работа с фильтром «Camera Raw». Изучение основных блоков.	1	1	2	наблюдение
34.	Работа с фильтром «Camera Raw». Настройки резкости, размытия, четкости.	1	1	2	наблюдение
35.	<b>Подведение итогов за 1-ое полугодие.</b>	0	2	2	Итоговое занятие
36.	Работа с фильтром «Camera Raw». Оптика, виньетка, искажение.	1	1	2	наблюдение
37.	Работа с фильтром «Camera Raw». Геометрия, выпрямление и трансформация.	1	1	2	наблюдение
38.	Работа с фильтром «Camera Raw». Калибровка, оттенок, цветовой тон, насыщенность.	1	1	2	наблюдение
39.	Работа с фильтром «Camera Raw». Смещение цветов.	1	1	2	наблюдение
40.	Работа с фильтром «Camera Raw». Детализация, регулировка шума.	1	1	2	наблюдение
41.	Работа с инструментом «Пластика». Деформация, реконструкция.	1	1	2	наблюдение
42.	Работа с инструментом «Пластика». Сглаживание, сморщивание, вздутие.	1	1	2	наблюдение
43.	Работа с инструментом «Пластика». Заморозка, разморозка.	1	1	2	наблюдение
44.	Работа с инструментом «Пластика». Смещение пикселей, скручивание по часовой стрелке.	1	1	2	наблюдение
45.	Работа с инструментом «Пластика». Определение лица на фотографии, автоматическая коррекция лица.	1	1	2	наблюдение
46.	Подведение итогов. Творческое задание.	0	2	2	тестирование
	<b>4 раздел: Основы типографики. Работа с текстом и шрифтом. Всего:</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	мониторинг
47.	Шрифт. История шрифта.	1	1	2	наблюдение
48.	Классификация шрифтов. Как выбрать шрифт. Принципы типографики.	1	1	2	наблюдение
49.	Основные понятия в типографики. Разработка текстовой афиши.	1	1	2	Тестовое задание
	<b>5 раздел: Работа с графическими планшетами. Всего:</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	мониторинг
52.	Знакомство с рабочим полем и стилусом графического планшета марки «OMBRA-M».	1	1	2	наблюдение
53.	Работа в программе «PS Adobe». Настройка чувствительности стилуса графического планшета.	0	1	1	наблюдение

54.	Работа в программе «PS Adobe». Настройка прозрачности стилуса графического планшета марки «OMBRA-M».	0	1	1	тестирование
	<b>Проект 1 «Дизайн персонажа» Всего:</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	мониторинг
55.	Разработка идеи. Сбор материала.	1	1	2	наблюдение
56.	Работа в программе «PS Adobe» по созданию эскиза и дизайна персонажа.	0	2	2	наблюдение
57.	Презентация работы. Коллективные дискуссии.	0	2	2	Защита проекта
	<b>Проект 2 «Фирменный стиль» Всего:</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	мониторинг
58.	Формирование идеи. Разработка собственного фирменного стиля.	1	1	2	наблюдение
59.	Работа в программе «PS Adobe».	0	2	1	наблюдение
60.	Презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	1	Защита проекта
	<b>Проект 3 «Настольная игра» Всего:</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	мониторинг
61.	Формирование идеи. Сбор материала.	1	1	2	наблюдение
62.	Работа в программе «PS Adobe». Разработка собственной карты с полем для игры в бродилки. Разработка дизайна карточек с заданиями.	0	2	2	наблюдение
63.	Работа в программе «PS Adobe». Печать и ламинирование разработанного поля для игры бродилки, печать и ламинирование игровых карточек.	0	1	1	наблюдение
64.	Презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	2	Защита проекта
	<b>Проект 4 «Мотивирующий плакат» Всего:</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	мониторинг
65.	Экскурс в историю плаката.	1	1	2	наблюдение
66.	Разработка идеи. Эскизирование.	0	1	1	наблюдение
67.	Работа в программе.	0	2	2	наблюдение
68.	Презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	2	Защита проекта
	<b>Проект 5 «Креативная открытка» Всего:</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	мониторинг
69.	Выбор тематики. Сбор материала.	1	1	2	наблюдение
70.	Технические требования. Экскурсия в типографию. Работа с программой.	0	2	2	наблюдение
71.	Презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	2	беседа
	<b>Проект 6 «Портфолио» Всего:</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	мониторинг
72.	Разработка идеи. Сбор материала.	1	1	2	наблюдение
73.	Верстка портфолио. Работа с программой.	1	1	2	наблюдение

74.	Презентация портфолио. Коллективная оценка	0	2	2	Защита проекта
75.	<b>Подведение итогов за год.</b>	0	2	2	Итоговое занятие
	<b>Итого:</b>	<b>58</b>	<b>86</b>	<b>144</b>	
	<b>Итого:</b>				<b>144</b>

## Содержание учебно-тематического плана 1-го года обучения

1 раздел: Основы искусство дизайна. Графический дизайн.

### **Теория:**

Исторический очерк графического дизайна.

Графический дизайн как понятие.

Виды графического дизайна.

Графический дизайн в современности.

### **Практика:**

Рассмотрение и применение основных понятий графического дизайна в графической программе.

Интерактивная игра.

2 раздел: Основы композиции и цветоведения.

### **Теория:**

Композиция в дизайне.

10 правил композиции.

Виды и законы композиции.

Главные характеристики цвета.

Цветовой круг.

Типы цветовых сочетаний.

Цветовые модели RGB, CMYk, Pantone.

Обсуждение целей и задач практической работы.

### **Практика:**

Применение знаний о цветовых моделях, их различие и предназначения в графической программе.

Практическая работа.

Интерактивная игра.

3 раздел: Основы дизайна с использованием графических редакторов. Знакомство с программой: AdobePhotoshop.

### **Теория:**

Знакомство с программой AdobePhotoshop.

Растровые и векторные изображения.

Слой. Основные операции с инструментами выделения.

Инструменты группы Лассо.

Быстрое выделение и Волшебная палочка.

Инструменты рисования

Фигуры, кисть, карандаш, ластик, палитра цветов, заливка.

Градиент, настройка переходов цвета, настройка прозрачности, встроенный набор градиента.

Штамп.

Трансформирование. Свободная трансформация.

Инструменты ретуши.

Заплата.

Вставка рисунка. Цветокоррекция.

Масштаб и трансформирование.

Шрифт, его жирность.

Симметрия. Виды симметрии.

Знакомство с фильтром «CameraRaw». Изучение основных блоков. Настройки резкости, размытия, четкости. Оптика, виньетка, искажение. Геометрия, выпрямление и трансформация.

Калибровка, оттенок, цветовой тон, насыщенность. Смещение цветов.

Детализация, регулировка шума.

Знакомство с инструментом «Пластика». Деформация, реконструкция.

Сглаживание, сморщивание, вздутие. Заморозка, разморозка. Смещение пикселей, скручивание по часовой стрелке.

Определение лица на фотографии, автоматическая коррекция лица

### **Практика:**

Работа в программе Adobe Photoshop.

Создание документа. работа с документом, сохранение.

Операции со слоями. Объединение слоев. Режимы наложения.

Применение основных операций с инструментами выделения.

Работа кистью, карандашом и ластиком.

Работа палитра цветов и заливкой.

Работа с градиентом.

Работа со штампом.

Работа с трансформацией.

Работа с инструментами ретуши.

Работа с заплаткой.

Работа с изображениями.

Работа с текстом: добавление на холст, изменение масштаба, трансформирование.

Работа с текстом: редактирование шрифта, изменение уровня жирности шрифта.

Работа с симметрией: вертикальная и горизонтальная симметрия.

Работа с симметрией: двухосевая симметрия, параллельные линии.

Работа с симметрией: радиальная симметрия, мандала, настройка числа сегментов.

Работа с фильтром «CameraRaw».

Работа с инструментом «Пластика».

Работа по определению лица на фотографии, использование инструментов коррекции.

Итоговое занятие.

**Практика:**

Подведение итогов. Защита творческого задания.

4 раздел: Основы типографики. Работа с текстом и шрифтом.

**Теория:**

Шрифт. История шрифта.

Классификация шрифтов. Правила выбора шрифта. Принципы типографики.

Основные понятия в типографики.

**Практика:**

Работа со шрифтами.

Разработка текстовой афиши.

5 раздел: Работа с графическими планшетами.

**Теория:**

Знакомство с рабочим полем и стилусом графического планшета марки «OMBRA-M».

Основные принципы работы в программе «PS Adobe».

**Практика:**

Настройка чувствительности стилуса графического планшета марки «OMBRA-M».

Работа в программе «PS Adobe».

Настройка прозрачности стилуса графического планшета марки «OMBRA-M».

Проект 1 «Дизайн персонажа».

**Теория:**

Разработка идеи.

**Практика:**

Сбор материала.

Работа в программе «PS Adobe» по созданию эскиза и дизайна персонажа.

Презентация работы. Коллективные дискуссии.

Проект 2 «Фирменный стиль».

**Теория:**

Формирование идеи.

**Практика:**

Разработка собственного фирменного стиля.

Работа в программе «PS Adobe».

Презентация работы. Коллективная оценка.

Проект 3 «Настольная игра».

**Теория:**

Формирование идеи.

**Практика:**

Сбор материала.

Работа в программе «PS Adobe».

Разработка собственной карты с полем для игры в бродилки.

Разработка дизайна карточек с заданиями.

Работа в программе «PS Adobe».

Печать и ламинирование разработанного поля для игры бродилки, печать и ламинирование игровых карточек.

Презентация работы. Коллективная оценка.

Проект 4 «Мотивирующий плакат».

**Теория:**

Экскурс в историю плаката.

Формирование идеи, цели и задачи.

Разработка идеи.

**Практика:**

Эскизирование.

Работа в программе.

Презентация работы. Коллективная оценка.

Проект 5 «Креативная открытка».

**Теория:**

Выбор тематики. Определение технических требований.

**Практика:**

Сбор материала.

Экскурсия в типографию.

Работа с программой.

Презентация работы. Коллективная оценка.

Проект 6 «Портфолио».

**Теория:**

Разработка идеи.

**Практика:**

Сбор материала.

Верстка портфолио.

Работа с программой.

Презентация портфолио. Коллективная оценка.

Итоговое занятие.

**Практика:**

Итоговое занятие. Подведение итогов за весь курс программы. Защита творческого проекта.

## **Планируемые предметные результаты программы 1 года обучения**

По итогам 1-го года освоения программы обучающиеся будут

**Знать:**

- основы понятийного аппарата изучаемой программы - основы композиции и цвета, основы типографики;
- виды компьютерной графики – особенности компьютерного дизайна, способы создания и редактирования векторных изображений, основы дизайна с использованием графического редактора;
- виды и типы графических эффектов – понятие о среде и режиме работы графического редактора;
- основные принципы работы и виды компьютерного и веб-дизайна;

- методы представления дизайнерских объектов – понятие проекта, различие типов проектов и проектных продуктов;
- методы работы с векторными и растровыми изображениями – способы создания и особенности работы с многослойными растровыми изображениями;
- основные принципы построения компьютерной;
- основы и особенности производства печатной продукции в типографии;
- элементы, необходимые при размещении макетов в Интернете и выводе на печать – основные понятия о предоставлении графической информации, форматы графических файлов.

***Уметь:***

- осуществлять выбор компьютерной программы в соответствии с решением графической задачи;
- создавать композиции векторной и растровой графики;
- работать с текстом;
- создавать мотивационный плакат;
- разрабатывать фирменный стиль;
- создавать открытки;
- создавать портфолио;
- работать в программе Adobe Photoshop;
- работать на графическом планшете OMBRA-M;
- владеть навыками и умениями безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете;
- создавать презентацию проекта, следовать этапам выполнения проекта и структуре проекта;
- самостоятельно выполнять поставленные задачи.

## Учебный план 2-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов в год		
		Т	П	Всего
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	2	0	2
2.	1 раздел: Повторение и закрепление прошлогоднего материала по основам графического дизайна.	4	4	8
3.	2 раздел: Разработка концепт дизайна.	6	8	14
4.	3 раздел: Основы дизайна персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации.	18	22	40
5.	Подведение итогов за 1-ое полугодие.	0	2	2
6.	3 раздел: Работа над дизайном персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации.	12	12	24
7.	4 раздел: Основы классической анимации.	2	3	5
8.	5 раздел: Сторителлинг.	2	3	5
9.	Проект 1 «Мокап. Дизайн на примере готовой продукции»	1	5	6
10.	Проект 2 «Комикс»	1	5	6
11.	Проект 3 «Настольная игра»	2	6	8
12.	Проект 4 «Интерактивная раскраска»	2	6	8
13.	Проект 5 «Творческий бриф»	1	7	8
14.	Проект 6 «Портфолио»	2	4	6
15.	Итоговое занятие. Подведение итогов за весь курс программы.	0	2	2
	<b>Итого:</b>	<b>58</b>	<b>86</b>	<b>144</b>

## Учебно-тематический план 2-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов в год			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Т	П	Всего	
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	2	0	2	Входная диагностика
	<b>1 раздел: Повторение и закрепление прошлогоднего материала по основам графического дизайна.</b> <b>Всего:</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	мониторинг
2.	Графический дизайн: понятие, виды, применение.	1	1	2	наблюдение

3.	Основы графического дизайна: композиция, цвет, пропорции.	1	1	2	беседа
4.	Интерфейс программы Adobe Photoshop.	1	1	2	наблюдение
5.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	0	2	2	тестирование
	<b>2 раздел: Разработка концепт дизайна. Всего:</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>14</b>	мониторинг
6.	Концепт в дизайне. Разбор концепт-арта по книге «Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации» (Авторы: Анна Кэттиш, Иван Смирнов, Тата Че)	1	1	2	наблюдение
7.	Разработка концепт-арта персонажа. Первые графические наброски.	1	1	2	беседа
8.	Разработка концепт-арта персонажа. Работа с цветом.	1	1	2	наблюдение
9.	Разработка концепт-арта окружения. Работа с персонажным окружением.	1	1	2	беседа
10.	Разработка концепт-арта окружения. Работа с задним планом.	1	1	2	наблюдение
11.	Совмещение концепт-арта персонажа с концепт-артом окружения.	1	1	2	наблюдение
12.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	0	2	2	тестирование
	<b>3 раздел: Основы дизайна персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации. Всего:</b>	<b>30</b>	<b>34</b>	<b>64</b>	мониторинг
13.	Разбор основ дизайна персонажей по книге «Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации» (Авторы: Анна Кэттиш, Иван Смирнов, Тата Че)	1	1	2	наблюдение
14.	Разработка дизайна персонажей для комиксов. Первые графические наброски.	1	1	2	беседа
15.	Разработка дизайна персонажей для комиксов. Работа с текстом и цветом.	1	1	2	наблюдение
16.	Разработка дизайна персонажей для видеоигр и настольных игр. Первые графические наброски.	1	1	2	наблюдение
17.	Разработка дизайна персонажей для видеоигр и настольных игр. Доработка героя.	1	1	2	наблюдение
18.	Разработка дизайна персонажей для анимации. Первые графические наброски.	1	1	2	наблюдение
19.	Разработка дизайна персонажей для анимации. Доработка персонажа.	1	1	2	наблюдение
20.	Разработка дизайна персонажей для книжной иллюстрации. Первые графические наброски.	0	1	1	наблюдение
21.	Разработка дизайна персонажей для книжной иллюстрации. Доработка героя.	0	1	1	наблюдение
22.	Разбор основ творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
23.	Особенности создания референса для творческого брифа по	1	1	2	наблюдение

	книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).				
24.	Особенности создания мудборда для творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
25.	Создание мудборда для творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
26.	Разбор формата персонажей для комиксов, видеоигр, настольных игр, анимации и книжной иллюстрации по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
27.	2D и 3D персонажи по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
28.	Определение целевой аудитории при создании творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
29.	Знакомство с понятием сторителлинг персонажа при создании творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
30.	Сторителлинг персонажа при создании творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
31.	Мерчендайзинг и оценка товарной привлекательности при создании творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
32.	Процесс составления творческого брифа по техническому заданию по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	0	2	2	беседа
33.	Информационный поток, коммуникация и коллективная работа при создании творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
34.	<b>Подведение итогов за 1-ое полугодие.</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Итоговое занятие

35.	Внутренний и дистанционный процесс разработки творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
36.	Строение брифа и его структура по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
37.	Этапы работы создания творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
38.	Исследовательская работа по техническому заданию для творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
39.	Знакомство с популярными художественными стилями. Поиск собственного художественного стиля.	1	1	2	наблюдение
40.	Работа с ракурсом и перспективой при создании творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
41.	Первая презентация творческого брифа и его коррективы.	1	1	2	наблюдение
42.	Внесение изменений согласно корректировкам по первой презентации. Развитие персонажа.	1	1	2	наблюдение
43.	Заключительная презентация творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
44.	Анализ выполненной работы. Выявление самых легких и самых сложных этапов разработки творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
45.	Верстка творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).	1	1	2	наблюдение
46.	Подведение итогов. Творческое задание.	0	2	2	Итоговое занятие
	<b>4 раздел: Основы классической анимации. Всего:</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	мониторинг
47.	История развития анимации. Знакомство с основными стилями в мультипликации: японский стиль (аниме, манга), американский стиль (дисней, пиксар), российский стиль (союзмультфильм).	1	1	2	наблюдение
48.	Раскадровка. Создание раскадровки для минутных сцен в российском и американском стилях.	1	1	2	наблюдение
49.	Раскадровка. Создание раскадровки для минутных сцен в японском стиле.	0	1	1	тестирование
	<b>5 раздел: Сторителлинг.</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	мониторинг

	<b>Всего:</b>				
52.	Основы сторителлинга. Основные виды сторителлинга: активный и пассивный.	1	1	2	наблюдение
53.	Основные правила сторителлинга. Выявление главной идеи. Основные техники: мономиф, сравнение, лепестки, фальстарт.	1	1	2	наблюдение
54.	Разработка собственной истории.	0	1	1	тестирование
	<b>Проект 1 «Мокап. Дизайн на примере готовой продукции» Всего:</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	мониторинг
55.	Разработка идеи. Сбор материала. Формирование собственного фирменного стиля.	1	1	2	наблюдение
56.	Работа в программе «PS Adobe». Печать и нанесение наклеек с фирменным стилем на готовую продукцию.	0	2	2	наблюдение
57.	Презентация работы. Коллективные дискуссии.	0	2	2	защита проекта
	<b>Проект 2 «Комикс» Всего:</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	мониторинг
58.	Формирование идеи.	1	1	2	наблюдение
59.	Работа в программе «PS Adobe». Внедрение в комикс ранее разработанных персонажей для комикса.	0	2	1	наблюдение
60.	Презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	1	защита проекта
	<b>Проект 3 «Настольная игра» Всего:</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	мониторинг
61.	Формирование идеи. Выбор тематики.	1	1	2	наблюдение
62.	Работа в программе «PS Adobe». Внедрение в игру ранее разработанных персонажей для настольных игр.	0	2	2	наблюдение
63.	Работа в программе «PS Adobe». Создание игрового поля, разработка игровых карточек.	1	1	2	наблюдение
64.	Презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	2	защита проекта
	<b>Проект 4 «Интерактивная раскраска» Всего:</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	мониторинг
65.	Выбор тематики. Формирование идеи.	1	1	2	наблюдение
66.	Работа в программе «PS Adobe». Создание иллюстраций с текстовыми заданиями для раскраски.	1	1	2	наблюдение
67.	Работа в программе «PS Adobe». Создание обложки для раскраски, верстка.	0	2	2	наблюдение
68.	Презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	2	Защита проекта
	<b>Проект 5 «Творческий бриф» Всего:</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	мониторинг
69.	Выбор тематики. Сбор материала. Определение с форматом персонажа.	1	1	2	наблюдение
70.	Работа в программе «PS Adobe». Создание иллюстраций для брифа.	0	2	2	наблюдение

71.	Работа в программе «PS Adobe». Верстка.	0	2	2	наблюдение
72.	Презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	2	Защита проекта
	<b>Проект 6 «Портфолио»</b>				
	<b>Всего:</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	мониторинг
73.	Разработка идеи.	1	1	2	наблюдение
74.	Верстка портфолио. Работа с программой «Презентация PowerPoint».	1	1	2	наблюдение
75.	Презентация портфолио. Коллективная оценка	0	2	2	Защита проекта
76.	<b>Итоговое занятие. Подведение итогов за весь курс программы.</b>	0	2	2	Итоговое занятие
	<b>Итого:</b>	<b>58</b>	<b>86</b>	<b>144</b>	
	<b>Итого:</b>			<b>144</b>	

## Содержание учебно-тематического плана 2-го года обучения

1 раздел: Повторение и закрепление прошлогоднего материала по основам графического дизайна.

### Теория:

Графический дизайн: понятие, виды.

Применение основных понятий и видов графического дизайна.

Основы графического дизайна: композиция, цвет, пропорции.

Знакомство с интерфейсом программы Adobe Photoshop.

### Практика:

Применение программы Adobe Photoshop на практике.

Подведение итогов. Интерактивная игра.

2 раздел: Разработка концепт дизайна.

### Теория:

Концепт в дизайне.

Разбор концепт-арта по книге «Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации» (Авторы: Анна Кэттиш, Иван Смирнов, Тата Че)

Концепт-арта персонажа.

Концепт-артом окружение.

### Практика:

Разработка концепт-арта персонажа.

Совмещение концепт-арта персонажа с концепт-артом окружения.

Интерактивная игра «Игра в дизайнеров».

3 раздел: Основы дизайна персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации.

### Теория:

Разбор основ дизайна персонажей по книге «Дизайн персонажей.

Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации» (Авторы: Анна Кэттиш, Иван Смирнов, Тата Че)

Дизайн персонажей для комиксов, видеоигр и настольных игр.

Разработка идеи дизайна персонажа для комиксов.

Разработка идеи дизайна персонажа для настольных игр.

Разработка идеи дизайна персонажа для видеоигр.

Разработка идеи дизайна персонажа для анимации.

Разработка идеи дизайна персонажа для книжной иллюстрации.

Основы творческого брифа по, разбор основ творческого брифа, особенности создания референса для творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Особенности создания мудборда для творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Разбор формата персонажей для комиксов, видеоигр, настольных игр, анимации и книжной иллюстрации по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Основы создания 2D и 3D персонажей по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Основы определения целевой аудитории при создании творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Знакомство с сторителлингом персонажа при создании творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Мерчендайзинг и оценка товарной привлекательности при создании творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Изучение процесса составления творческого брифа по техническому заданию по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Изучение внутреннего и дистанционного процесса разработки творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Основы строения брифа и его структуры по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Разбор этапов работы создания творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Основы исследовательской работы по техническому заданию для творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной

иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Знакомство с популярными художественными стилями. Поиск собственного художественного стиля.

Основы работы с ракурсом и перспективой при создании творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Основы создания первой презентации творческого брифа и его коррективы. Основы внесения изменений согласно корректировкам по первой презентации. Развитие персонажа. Основы создания заключительной презентации творческого брифа.

Основы по верстке творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

### **Практика:**

Разработка дизайна персонажа для комиксов.

Разработка дизайна персонажа для настольных игр.

Разработка дизайна персонажа для видеоигр.

Разработка дизайна персонажа для анимации.

Разработка дизайна персонажа для книжной иллюстрации.

Создание референса для творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Создание мудборда для творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Создание персонажей определенного формата для комиксов, видеоигр, настольных игр, анимации и книжной иллюстрации по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Создание 2D и 3D персонажей по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Определение целевой аудитории при создании творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Разработка собственной истории по основам сторителлинга персонажа при создании творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Применение навыков по теме «Мерчендайзинг» при оценке товарной привлекательности при создании творческого брифа по книге «Создание

персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Заполнение образца творческого брифа, согласно основам процесса составления творческого брифа по техническому заданию по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Работа в информационном потоке, коммуникация и коллективная работа при создании творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Изучение внутреннего и дистанционного процесса разработки творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Работа с внутренним и дистанционным процессом разработки творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Исследовательская работа по техническому заданию для творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Работа по определению и разработке собственного художественного стиля.

Работа с ракурсом и перспективой при создании творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Первая презентация творческого брифа и его коррективы. Внесение изменений согласно корректировкам по первой презентации. Развитие персонажа. Создание заключительной презентации творческого брифа.

Анализ выполненной работы. Выявление самых легких и самых сложных этапов разработки творческого брифа.

Верстка творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон).

Итоговое занятие.

### **Практика:**

Подведение итогов. Защита творческого задания.

4 раздел: Основы классической анимации.

### **Теория:**

История развития анимации. Знакомство с основными стилями в мультипликации: японский стиль (аниме, манга), американский стиль (дисней, пиксар), российский стиль (союзмультфильм).

Разбор истории развития анимации. Знакомство с основными стилями в мультипликации: японский стиль (аниме, манга), американский стиль (дисней, пиксар), российский стиль (союзмультфильм).

Раскадровка. Основы создания раскадровки для минутных сцен в японском, российском и американском стилях.

**Практика:**

Работа по раскадровке. Создание раскадровки для минутных сцен в японском, российском и американском стилях.

5 раздел: Сторителлинг.

**Теория:**

Основы сторителлинга.

Основные виды сторителлинга: активный и пассивный.

Основные правила сторителлинга.

Основные техники: мономиф, сравнение, лепестки, фальстарт.

**Практика:**

Работа по созданию истории по основным правилам сторителлинга. Выявление главной идеи.

Разработка собственной истории.

Проект 1 «Мокап. Дизайн на примере готовой продукции».

**Теория:**

Основы разработки идеи.

Основы работы в программе «PS Adobe». Печать и нанесение наклеек с фирменным стилем на готовую продукцию.

**Практика:**

Разработка идеи. Сбор материала. Формирование собственного фирменного стиля.

Работа в программе «PS Adobe». Печать и нанесение наклеек с фирменным стилем на готовую продукцию.

Презентация работы. Коллективные дискуссии.

Проект 2 «Комикс».

**Теория:**

Основы формирования идеи.

Особенности внедрения в комикс ранее разработанных персонажей для комикса в программе «PS Adobe».

**Практика:**

Формирование идеи.

Работа в программе «PS Adobe». Внедрение в комикс ранее разработанных персонажей для комикса.

Презентация работы. Коллективная оценка.

Проект 3 «Настольная игра».

**Теория:**

Основы формирования идеи по созданию настольных игр.

Особенности внедрения в игру ранее разработанных персонажей для настольных игр в программе «PS Adobe».

Основы создания игрового поля, разработка игровых карточек.

**Практика:**

Формирование идеи. Выбор тематики.

Работа в программе «PS Adobe». Внедрение в игру ранее разработанных персонажей для настольных игр. Создание игрового поля, разработка игровых карточек.

Презентация работы. Коллективная оценка.

Проект 4 «Интерактивная раскраска».

**Теория:**

Основы выбора тематики для интерактивной раскраски.

Особенности создания иллюстраций с текстовыми заданиями в программе «PSAdobe».

Особенности создания обложки для раскраски, верстка в программе «PSAdobe».

**Практика:**

Формирование идеи. Выбор тематики.

Работа в программе «PS Adobe». Создание иллюстраций с текстовыми заданиями для раскраски.

Работа в программе «PS Adobe». Создание обложки для раскраски, верстка.

Презентация работы. Коллективная оценка.

Проект 5 «Творческий бриф».

**Теория:**

Основы выбора тематики творческого брифа.

Основы создания иллюстраций для творческого брифа в программе «PSAdobe».

Основы верстки в программе «PSAdobe».

**Практика:**

Сбор материала. Определение с форматом персонажа.

Работа в программе «PS Adobe». Создание иллюстраций для брифа.

Работа в программе «PS Adobe». Верстка.

Презентация работы. Коллективная оценка.

Проект 6 «Портфолио».

**Теория:**

Основы разработки идеи для портфолио.

Основы верстки портфолио в программе «Презентация PowerPoint».

**Практика:**

Разработка идеи.

Верстка портфолио. Работа с программой «Презентация PowerPoint».

Презентация портфолио. Коллективная оценка

Итоговое занятие.

**Практика:**

Итоговое занятие. Подведение итогов за весь курс программы. Защита творческого проекта.

## Планируемые предметные результаты программы 2 года обучения

По итогам 2-го года освоения программы обучающиеся будут

**Знать:**

- основы понятийного аппарата изучаемой программы;

- виды компьютерной графики – особенности компьютерного дизайна, способы создания и редактирования изображений без фона;
- виды и типы графических эффектов – основные художественные стили в современной анимации;
- основные принципы компьютерного и веб-дизайна – основы создания творческого брифа и способы разработки творческого брифа по техническому заданию, особенности вёрстки растровых и векторных изображений;
- методы представления дизайнерских объектов – основные понятия о представлении графической информации;
- методы работы с векторными и растровыми изображениями – основы концепт дизайна, концепт персонажей, концепт окружения, принципы построения мудборда, особенности подбора референсов, основы создания сторителлинга;
- основные принципы анимации – основы дизайна персонажей для комиксов, видео игр, настольных игр, анимации и иллюстрации;
- основы производства печатной продукции в типографии;
- элементы, необходимые при размещении макетов в Интернете и выводе на печать.

### ***Уметь:***

- разрабатывать собственные концепты дизайна по техническому заданию,
- создавать дизайн персонажей для комиксов, видеоигр, настольных игр, анимации и книжной иллюстрации,
- разрабатывать творческий бриф, согласно техническому заданию,
- определять художественный стиль анимации для разработки концепта,
- создавать и редактировать векторные и растровые изображения;
- создавать мудборды,
- работать с подбором подходящих референсов,
- сочинять историю, используя основные техники сторителлинга,
- создавать мокап – дизайн готовой продукции,
- осуществлять верстку растровых и векторных изображений.
- владеть навыками и умениями дизайна готовой продукции.

## Учебный план 3-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов в год		
		Т	П	Всего
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	2	0	2
2.	1 раздел: Повторение и закрепление прошлогоднего материала по основам графического дизайна.	4	4	8
3.	2 раздел: Разработка концепт дизайна.	6	8	14
4.	3 раздел: Основы дизайна персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации.	18	22	40
5.	Подведение итогов за 1-ое полугодие.	0	2	2
6.	3 раздел: Работа над дизайном персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации.	12	12	24
7.	4 раздел: Основы классической анимации.	2	3	5
8.	5 раздел: Сторителлинг.	2	3	5
9.	Проект 1 «Мокап. Дизайн на примере готовой продукции»	1	5	6
10.	Проект 2 «Комикс»	1	5	6
11.	Проект 3 «Настольная игра»	2	6	8
12.	Проект 4 «Интерактивная раскраска»	2	6	8
13.	Проект 5 «Творческий бриф»	1	7	8
14.	Проект 6 «Портфолио»	2	4	6
15.	Итоговое занятие. Подведение итогов за весь курс программы.	0	2	2
	<b>Итого:</b>	<b>58</b>	<b>86</b>	<b>144</b>

## Учебно-тематический план 3-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов в год			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Т	П	Всего	
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	2	0	2	Входная диагностика
	<b>1 раздел: Повторение и закрепление прошлогоднего материала по основам графического дизайна.</b> <b>Всего:</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	мониторинг
2.	Графический дизайн: понятие, виды, применение.	1	1	2	наблюдение

3.	Основы графического дизайна: композиция, цвет, пропорции.	1	1	2	беседа
4.	Интерфейс программы Adobe Photoshop.	1	1	2	наблюдение
5.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	0	2	2	тестирование
	<b>2 раздел: Разработка концепт дизайна. Всего:</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>14</b>	мониторинг
6.	Концепт в дизайне. Разбор сложного концепт-арта.	1	1	2	наблюдение
7.	Разработка концепт- арта персонажа. Первые графические наброски.	1	1	2	беседа
8.	Разработка концепт- арта персонажа. Работа с цветом.	1	1	2	наблюдение
9.	Разработка концепт- арта окружения. Работа с персонажным окружением.	1	1	2	беседа
10.	Разработка концепт- арта окружения. Работа с задним планом.	1	1	2	наблюдение
11.	Совмещение концепт-арта персонажа с концепт-артом окружения.	1	1	2	наблюдение
12.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	0	2	2	тестирование
	<b>3 раздел: Дизайн персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации. Всего:</b>	<b>30</b>	<b>34</b>	<b>64</b>	мониторинг
13.	Разбор дизайна персонажей.	1	1	2	наблюдение
14.	Разработка дизайна персонажей для комиксов. Первые графические наброски.	1	1	2	беседа
15.	Разработка дизайна персонажей для комиксов. Работа с текстом и цветом.	1	1	2	наблюдение
16.	Разработка дизайна персонажей для видеоигр и настольных игр. Первые графические наброски.	1	1	2	наблюдение
17.	Разработка дизайна персонажей для видеоигр и настольных игр. Доработка героя.	1	1	2	наблюдение
18.	Разработка дизайна персонажей для анимации. Первые графические наброски.	1	1	2	наблюдение
19.	Разработка дизайна персонажей для анимации. Доработка персонажа.	1	1	2	наблюдение
20.	Разработка дизайна персонажей для книжной иллюстрации. Первые графические наброски.	0	1	1	наблюдение
21.	Разработка дизайна персонажей для книжной иллюстрации. Доработка героя.	0	1	1	наблюдение
22.	Разбор основ творческого брифа	1	1	2	наблюдение
23.	Особенности создания референса для творческого брифа	1	1	2	наблюдение
24.	Особенности создания мудборда для творческого брифа	1	1	2	наблюдение
25.	Создание мудборда для творческого брифа	1	1	2	наблюдение
26.	Разбор формата персонажей для комиксов, видеоигр, настольных игр, анимации и книжной иллюстрации.	1	1	2	наблюдение

27.	2D и 3D персонажи.	1	1	2	наблюдение
28.	Определение целевой аудитории при создании творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
29.	Понятие сторителлинг персонажа при создании творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
30.	Сторителлинг персонажа при создании творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
31.	Мерчендайзинг и оценка товарной привлекательности при создании творческого.	1	1	2	наблюдение
32.	Процесс составления творческого брифа по техническому заданию.	0	2	2	беседа
33.	Информационный поток, коммуникация и коллективная работа при создании творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
34.	<b>Подведение итогов за 1-ое полугодие.</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Итоговое занятие
35.	Внутренний и дистанционный процесс разработки творческого.	1	1	2	наблюдение
36.	Строение брифа и его структура.	1	1	2	наблюдение
37.	Этапы работы создания творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
38.	Исследовательская работа по техническому заданию для творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
39.	Знакомство с популярными художественными стилями. Поиск собственного художественного стиля.	1	1	2	наблюдение
40.	Работа с ракурсом и перспективой при создании творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
41.	Первая презентация творческого брифа и его коррективы.	1	1	2	наблюдение
42.	Внесение изменений согласно корректировкам по первой презентации. Развитие персонажа.	1	1	2	наблюдение
43.	Заключительная презентация творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
44.	Анализ выполненной работы. Выявление самых легких и самых сложных этапов разработки творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
45.	Верстка творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
46.	Подведение итогов. Творческое задание.	0	2	2	Итоговое занятие
	<b>4 раздел: Основы классической анимации. Всего:</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	мониторинг
47.	История развития анимации. Изучение основных стилей в мультипликации: японский стиль (аниме, манга), американский стиль (дисней, пиксар), российский стиль (союзмультифильм).	1	1	2	наблюдение
48.	Раскадровка. Создание раскадровки для минутных сцен в японском, российском и американском стилях.	1	1	2	наблюдение
49.	Раскадровка. Создание раскадровки для минутных сцен в	0	1	1	тестирование

	японском, российском и американском стилях.				
	<b>5 раздел: Сторителлинг. Всего:</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	мониторинг
52.	Основы сторителлинга. Виды сторителлинга: активный и пассивный.	1	1	2	наблюдение
53.	Основные правила сторителлинга. Выявление главной идеи. Основные техники: мономиф, сравнение, лепестки, фальстарт.	1	1	2	наблюдение
54.	Разработка собственной истории.	0	1	1	тестирование
	<b>Проект 1 «Мокап. Дизайн на примере готовой продукции» Всего:</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	мониторинг
77.	Разработка идеи. Сбор материала. Формирование собственного фирменного стиля.	1	1	2	наблюдение
78.	Работа в программе «PS Adobe». Печать и нанесение наклеек с фирменным стилем на готовую продукцию.	0	2	2	наблюдение
79.	Презентация работы. Коллективные дискуссии.	0	2	2	защита проекта
	<b>Проект 2 «Комикс» Всего:</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	мониторинг
80.	Формирование идеи.	1	1	2	наблюдение
81.	Работа в программе «PS Adobe». Внедрение в комикс ранее разработанных персонажей для комикса.	0	2	1	наблюдение
82.	Презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	1	защита проекта
	<b>Проект 3 «Настольная игра» Всего:</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	мониторинг
83.	Формирование идеи. Выбор тематики.	1	1	2	наблюдение
84.	Работа в программе «PS Adobe». Внедрение в игру ранее разработанных персонажей для настольных игр.	0	2	2	наблюдение
85.	Работа в программе «PS Adobe». Создание игрового поля, разработка игровых карточек.	1	1	2	наблюдение
86.	Презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	2	защита проекта
	<b>Проект 4 «Интерактивная раскраска» Всего:</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	мониторинг
87.	Выбор тематики. Формирование идеи.	1	1	2	наблюдение
88.	Работа в программе «PS Adobe». Создание иллюстраций с текстовыми заданиями для раскраски.	1	1	2	наблюдение
89.	Работа в программе «PS Adobe». Создание обложки для раскраски, верстка.	0	2	2	наблюдение
90.	Презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	2	Защита проекта
	<b>Проект 5 «Творческий бриф» Всего:</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	мониторинг
91.	Выбор тематики. Сбор материала. Определение с форматом персонажа.	1	1	2	наблюдение

92.	Работа в программе «PS Adobe». Создание иллюстраций для брифа.	0	2	2	наблюдение	
93.	Работа в программе «PS Adobe». Верстка.	0	2	2	наблюдение	
94.	Презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	2	Защита проекта	
	<b>Проект 6 «Портфолио»</b>	<b>Всего:</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	мониторинг
95.	Разработка идеи.	1	1	2	наблюдение	
96.	Верстка портфолио. Работа с программой «Презентация PowerPoint».	1	1	2	наблюдение	
97.	Презентация портфолио. Коллективная оценка	0	2	2	Защита проекта	
98.	<b>Итоговое занятие. Подведение итогов за весь курс программы.</b>	0	2	2	Итоговое занятие	
		<b>Итого:</b>	<b>58</b>	<b>86</b>	<b>144</b>	
		<b>Итого:</b>	<b>144</b>			

## Содержание учебно-тематического плана 3-го года обучения

1 раздел: Повторение и закрепление прошлогоднего материала по основам графического дизайна.

### Теория:

Графический дизайн: понятие, виды.

Применение основных понятий и видов графического дизайна.

Основы графического дизайна: композиция, цвет, пропорции.

Знакомство с интерфейсом программы Adobe Photoshop.

### Практика:

Применение программы Adobe Photoshop на практике.

Подведение итогов. Интерактивная игра.

2 раздел: Разработка концепт дизайна.

### Теория:

Концепт в дизайне.

Разбор концепт-арта.

Концепт-арт и окружение.

### Практика:

Разработка концепт-арта персонажа.

Совмещение концепт-арта персонажа с концепт-артом окружения.

Интерактивная игра «Игра в дизайнеров».

3 раздел: Основы дизайна персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации.

### Теория:

Разбор основ дизайна персонажей.

Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации»

Дизайн персонажей для комиксов, видеоигр и настольных игр.

Разработка идеи дизайна персонажа для комиксов.  
Разработка идеи дизайна персонажа для настольных игр.  
Разработка идеи дизайна персонажа для видеоигр.  
Разработка идеи дизайна персонажа для анимации.  
Разработка идеи дизайна персонажа для книжной иллюстрации.  
Разбор творческого брифа.  
Особенности создания мудборда для творческого брифа.  
Разбор формата персонажей для комиксов, видеоигр, настольных игр, анимации и книжной иллюстрации.  
Основы создания 2D и 3D персонажей.  
Основы определения целевой аудитории при создании творческого брифа.  
Знакомство с сторителлингом персонажа при создании творческого брифа.  
Мерчендайзинг и оценка товарной привлекательности при создании творческого брифа.  
Изучение процесса составления творческого брифа.  
Изучение внутреннего и дистанционного процесса разработки творческого брифа.  
Основы строения брифа и его структуры.  
Разбор этапов работы создания творческого брифа.  
Основы исследовательской работы по техническому заданию для творческого брифа.  
Знакомство с популярными художественными стилями. Поиск собственного художественного стиля.  
Основы работы с ракурсом и перспективой при создании творческого брифа.  
Основы создания первой презентации творческого брифа и его коррективы.  
Основы внесения изменений согласно корректировкам по первой презентации.  
Развитие персонажа. Основы создания заключительной презентации творческого брифа.  
Основы по верстке творческого брифа.

### **Практика:**

Разработка дизайна персонажа для комиксов.  
Разработка дизайна персонажа для настольных игр.  
Разработка дизайна персонажа для видеоигр.  
Разработка дизайна персонажа для анимации.  
Разработка дизайна персонажа для книжной иллюстрации.  
Создание референса для творческого брифа.  
Созданиемудборда для творческого брифа.  
Создание персонажей определенного формата для комиксов, видеоигр, настольных игр, анимации и книжной иллюстрации.  
Создание 2D и 3D персонажей.  
Определение целевой аудитории при создании творческого брифа.  
Разработка собственной истории по основам сторителлинга персонажа при создании творческого брифа.

Применение навыков по теме «Мерчендайзинг» при оценке товарной привлекательности при создании творческого брифа.

Заполнение образца творческого брифа, согласно основам процесса составления творческого брифа по техническому заданию.

Работа в информационном потоке, коммуникация и коллективная работа при создании творческого брифа.

Изучение внутреннего и дистанционного процесса разработки творческого брифа.

Работа с внутренним и дистанционным процессом разработки творческого брифа.

Исследовательская работа по техническому заданию для творческого брифа.

Работа по определению и разработке собственного художественного стиля.

Работа с ракурсом и перспективой при создании творческого брифа.

Первая презентация творческого брифа и его коррективы. Внесение изменений согласно корректировкам по первой презентации. Развитие персонажа. Создание заключительной презентации творческого брифа.

Анализ выполненной работы. Выявление самых легких и самых сложных этапов разработки творческого брифа.

Верстка творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации».

Итоговое занятие.

#### **Практика:**

Подведение итогов. Защита творческого задания.

4 раздел: Основы классической анимации.

#### **Теория:**

История развития анимации. Знакомство с основными стилями в мультипликации: японский стиль (аниме, манга), американский стиль (дисней, пиксар), российский стиль (союзмультфильм).

Разбор истории развития анимации. Знакомство с основными стилями в мультипликации: японский стиль (аниме, манга), американский стиль (дисней, пиксар), российский стиль (союзмультфильм).

Раскадровка. Основы создания раскадровки для минутных сцен в японском, российском и американском стилях.

#### **Практика:**

Работа по раскадровке. Создание раскадровки для минутных сцен в японском, российском и американском стилях.

5 раздел: сторителлинг.

#### **Теория:**

Основы сторителлинга.

Основные виды сторителлинга: активный и пассивный.

Основные правила сторителлинга.

Основные техники: мономиф, сравнение, лепестки, фальстарт.

#### **Практика:**

Работа по созданию истории по основным правилам сторителлинга. Выявление главной идеи.

Разработка собственной истории.

Проект 1 «Мокап. Дизайн на примере готовой продукции».

**Теория:**

Основы разработки идеи.

Основы работы в программе «PS Adobe». Печать и нанесение наклеек с фирменным стилем на готовую продукцию.

**Практика:**

Разработка идеи. Сбор материала. Формирование собственного фирменного стиля.

Работа в программе «PS Adobe». Печать и нанесение наклеек с фирменным стилем на готовую продукцию.

Презентация работы. Коллективные дискуссии.

Проект 2 «Комикс».

**Теория:**

Основы формирования идеи.

Особенности внедрения в комикс ранее разработанных персонажей для комикса в программе «PS Adobe».

**Практика:**

Формирование идеи.

Работа в программе «PS Adobe». Внедрение в комикс ранее разработанных персонажей для комикса.

Презентация работы. Коллективная оценка.

Проект 3 «Настольная игра».

**Теория:**

Основы формирования идеи по созданию настольных игр.

Особенности внедрения в игру ранее разработанных персонажей для настольных игр в программе «PS Adobe».

Основы создания игрового поля, разработка игровых карточек.

**Практика:**

Формирование идеи. Выбор тематики.

Работа в программе «PS Adobe». Внедрение в игру ранее разработанных персонажей для настольных игр. Создание игрового поля, разработка игровых карточек.

Презентация работы. Коллективная оценка.

Проект 4 «Интерактивная раскраска».

**Теория:**

Основы выбора тематики для интерактивной раскраски.

Особенности создания иллюстраций с текстовыми заданиями в программе «PS Adobe».

Особенности создания обложки для раскраски, верстка в программе «PS Adobe».

**Практика:**

Формирование идеи. Выбор тематики.

Работа в программе «PS Adobe». Создание иллюстраций с текстовыми заданиями для раскраски.

Работа в программе «PS Adobe». Создание обложки для раскраски, верстка.

Презентация работы. Коллективная оценка.

Проект 5 «Творческий бриф».

**Теория:**

Основы выбора тематики творческого брифа.

Основы создания иллюстраций для творческого брифа в программе «PS Adobe».

Основы верстки в программе «PS Adobe».

**Практика:**

Сбор материала. Определение с форматом персонажа.

Работа в программе «PS Adobe». Создание иллюстраций для брифа.

Работа в программе «PS Adobe». Верстка.

Презентация работы. Коллективная оценка.

Проект 6 «Портфолио».

**Теория:**

Основы разработки идеи для портфолио.

Основы верстки портфолио в программе «Презентация PowerPoint».

**Практика:**

Разработка идеи.

Верстка портфолио. Работа с программой «Презентация PowerPoint».

Презентация портфолио. Коллективная оценка

Итоговое занятие.

**Практика:**

Итоговое занятие. Подведение итогов за весь курс программы. Защита творческого проекта.

### **Планируемые предметные результаты программы 3 года обучения**

По итогам 3-го года освоения программы обучающиеся будут

**Знать:**

- понятийный аппарат изучаемой программы;
- виды компьютерной графики – особенности компьютерного дизайна, способы создания и редактирования изображений без фона;
- виды и типы графических эффектов – основные художественные стили в современной анимации;
- принципы компьютерного и веб-дизайна – особенности создания творческого брифа и способы разработки творческого брифа по техническому заданию, особенности вёрстки растровых и векторных изображений;
- методы представления дизайнерских объектов – понятия о представлении графической информации;
- методы работы с векторными и растровыми изображениями – основы концепт дизайна, концепт персонажей, концепт окружения, принципы построения мудборда, особенности подбора референсов, основы создания сторителлинга;

- принципы анимации – особенности дизайна персонажей для комиксов, видео игр, настольных игр, анимации и иллюстрации;
- этапы производства печатной продукции в типографии;
- элементы, необходимые при размещении макетов в Интернете и выводе на печать.

***Уметь:***

- разрабатывать собственные концепты дизайна по техническому заданию,
- создавать дизайн персонажей для комиксов, видеоигр, настольных игр, анимации и книжной иллюстрации,
- разрабатывать творческий бриф, согласно техническому заданию,
- определять художественный стиль анимации для разработки концепта,
- создавать и редактировать векторные и растровые изображения;
- создавать мудборды,
- работать с подбором подходящих референсов,
- сочинять историю, используя основные техники сторителлинга,
- создавать мокап – дизайн готовой продукции,
- осуществлять верстку растровых и векторных изображений.
- владеть навыками и умениями дизайна готовой продукции.

## Учебный план 4-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов в год			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Т	П	Всего	
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	2	0	2	Входная диагностика
	<b>1 раздел: Повторение и закрепление прошлогоднего материала по основам графического дизайна.</b> <b>Всего:</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	мониторинг
2.	Графический дизайн: понятие, виды, применение. Повторение пройденного материала первых трех лет изучения.	1	1	2	наблюдение
3.	Графический дизайн: композиция, цвет, пропорции.	1	1	2	беседа
4.	Углубленное изучение программы AdobePhotoshop.	1	1	2	наблюдение
5.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	0	2	2	тестирование
	<b>2 раздел: Разработка концепт дизайна.</b> <b>Всего:</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>14</b>	мониторинг
6.	Концепт в дизайне. Разбор усложнённого концепт-арта.	1	1	2	наблюдение
7.	Разработка концепт- арта персонажа.	1	1	2	беседа
8.	Разработка концепт- арта персонажа.	1	1	2	наблюдение
9.	Разработка концепт- арта окружения.	1	1	2	беседа
10.	Разработка концепт- арта окружения.	1	1	2	наблюдение
11.	Совмещение концепт-арта персонажа с концепт-артом окружения и его истории.	1	1	2	наблюдение
12.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	0	2	2	тестирование
	<b>3 раздел: Дизайн персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации.</b> <b>Всего:</b>	<b>30</b>	<b>34</b>	<b>64</b>	мониторинг
13.	Разбор дизайна персонажей.	1	1	2	наблюдение
14.	Разработка дизайна персонажей для комиксов.	1	1	2	беседа
15.	Разработка дизайна персонажей для комиксов.	1	1	2	наблюдение
16.	Разработка дизайна персонажей для видеоигр и игр.	1	1	2	наблюдение
17.	Разработка дизайна персонажей для видеоигр и игр.	1	1	2	наблюдение
18.	Разработка дизайна персонажей для анимации.	1	1	2	наблюдение
19.	Разработка дизайна персонажей для анимации.	1	1	2	наблюдение
20.	Разработка дизайна персонажей для книжной иллюстрации.	0	1	1	наблюдение
21.	Разработка дизайна персонажей для книжной иллюстрации.	0	1	1	наблюдение

22.	Разбор творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
23.	Создание референса для творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
24.	Создание мудборда для творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
25.	Создание мудборда для творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
26.	Разбор формата персонажей для комиксов, видеоигр, настольных игр, анимации и книжной иллюстрации.	1	1	2	наблюдение
27.	2D и 3D персонажи.	1	1	2	наблюдение
28.	Определение целевой аудитории при создании творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
29.	Сторителлинг персонажа при создании творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
30.	Сторителлинг персонажа при создании творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
31.	Мерчендайзинг и оценка товарной привлекательности при создании творческого.	1	1	2	наблюдение
32.	Процесс составления творческого брифа по техническому заданию.	0	2	2	беседа
33.	Информационный поток, коммуникация и коллективная работа при создании творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
34.	<b>Подведение итогов за 1-ое полугодие.</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Итоговое занятие
35.	Внутренний и дистанционный процесс разработки творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
36.	Строение брифа и его структура.	1	1	2	наблюдение
37.	Этапы работы создания творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
38.	Исследовательская работа по техническому заданию для творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
39.	Мониторинг и исследование художественных стилей. Поиск собственного художественного стиля.	1	1	2	наблюдение
40.	Работа с ракурсом и перспективой при создании творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
41.	Презентация творческого брифа и его коррективы.	1	1	2	наблюдение
42.	Внесение изменений согласно корректировкам по презентации. Развитие персонажа.	1	1	2	наблюдение
43.	Заключительная презентация творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
44.	Анализ выполненной работы. Выявление самых легких и самых сложных этапов разработки творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
45.	Верстка творческого брифа.	1	1	2	наблюдение
46.	Подведение итогов. Творческое задание.	0	2	2	Итоговое занятие
	<b>4 раздел: Основы классической анимации.</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	мониторинг

	<b>Всего:</b>				
47.	История развития анимации. Изучение стилей в мультипликации.	1	1	2	наблюдение
48.	Раскадровка. Создание раскадровки для минутных сцен в японском, российском и американском стилях.	1	1	2	наблюдение
49.	Раскадровка. Создание раскадровки для минутных сцен в японском, российском и американском стилях.	0	1	1	тестирование
	<b>5 раздел: Сторителлинг. Всего:</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	мониторинг
52.	Сторителлинг. Виды сторителлинга: активный и пассивный.	1	1	2	наблюдение
53.	Дополнительные правила сторителлинга. Выявление главной идеи. Основные техники: мономиф, сравнение, лепестки, фальстарт.	1	1	2	наблюдение
54.	Разработка собственной истории.	0	1	1	тестирование
	<b>6 раздел: Контент в сети Интернет. Всего:</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	мониторинг
99.	Контент, его виды. Промо-контент, развлекательный контент, познавательный контент, интерактивный и пользовательский контент.	1	1	2	наблюдение
100.	Создание контента: основы наполнения.	0	2	2	наблюдение
101.	Создание контента, выбор для наполнения: текст, видео, аудио, инфографика, фотографии.	0	2	2	защита проекта
	<b>7 раздел: Нейросети и их использование в работе. Всего:</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	мониторинг
102.	Нейросеть Kandinsky 3.0, основы генерации фото и видео по сформированному промпту.	1	1	2	наблюдение
103.	Нейросеть TurboText, основы генерации фото и текста по сформированному промпту.	1	1	2	наблюдение
104.	Нейросеть Шедеврум от Яндекса, основы генерации тематических текстов и статей.	1	1	2	защита проекта
	<b>8 раздел: Актерское мастерство в защите проекта Всего:</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	мониторинг
105.	Избавление от зажимов. Раскрытие внутренней индивидуальности и харизмы. Разработка онлайн-образа, грамотная подача и презентация.	1	1	2	наблюдение
106.	Основы ораторского искусства.	1	1	2	наблюдение
107.	Сценическая речь, постановка речи, мимика. Разработка онлайн-образа, грамотная подача и презентация.	1	1	2	наблюдение
108.	Разработка, написание и презентация стилизованного текста.	0	2	2	защита проекта
	<b>9 раздел: Мобильная фотосъемка и программы для ретуширования. Всего:</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	мониторинг
109.	Основы мобильной фотографии, базовые настройки камеры.	1	1	2	наблюдение

110.	Позинг и постановка в кадре. Пресеты и фильтры для фотографирования.	1	1	2	наблюдение
111.	Пресеты Lightroom на мобильном телефоне.	1	1	2	наблюдение
112.	Использование базовых пресетов и создание собственных.	1	1	2	Защита проекта
	<b>10 раздел: Мобильная видеосъемка и программы для редактирования. Всего:</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	мониторинг
113.	Основы мобильной видеосъемки, Stop Moushen.	1	1	2	наблюдение
114.	Основы мобильной видеосъемки, создание специальных эффектов.	0	2	2	наблюдение
115.	Основы мобильной видеосъемки, программа YouCut для видео редактирования.	1	1	2	наблюдение
116.	Основы мобильной видеосъемки, программа Adobe для видео редактирования.	1	1	2	Защита проекта
	<b>11 раздел: Итоговый проект – «Портфолио» Всего:</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	мониторинг
117.	Разработка идеи. Сбор информации, наработанной за весь период обучения.	1	1	2	наблюдение
118.	Верстка портфолио. Работа с программой «Презентация PowerPoint».	0	2	2	наблюдение
119.	Презентация портфолио. Коллективная оценка	0	2	2	Защита проекта
120.	<b>Итоговое занятие. Подведение итогов за весь курс программы.</b>	0	2	2	Итоговое занятие
	<b>Итого:</b>	<b>64</b>	<b>80</b>	<b>144</b>	
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>			

## Содержание учебно-тематического плана 4-го года обучения

1 раздел: Повторение и закрепление прошлогоднего материала по основам графического дизайна.

### Теория:

Графический дизайн: понятие, виды.

Применение основных понятий и видов графического дизайна.

Основы графического дизайна: композиция, цвет, пропорции.

Знакомство с интерфейсом программы Adobe Photoshop.

### Практика:

Применение программы Adobe Photoshop на практике.

Подведение итогов. Интерактивная игра.

2 раздел: Разработка концепт дизайна.

### Теория:

Концепт в дизайне.

Разбор концепт-арта.

Концепт-арт и окружение.

**Практика:**

Разработка концепт-арта персонажа.

Совмещение концепт-арта персонажа с концепт-артом окружения.

Интерактивная игра «Игра в дизайнеров».

3 раздел: Основы дизайна персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации.

**Теория:**

Разбор усложненного дизайна персонажей.

Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации»

Дизайн персонажей для комиксов, видеоигр и настольных игр.

Разработка идеи дизайна персонажа для комиксов.

Разработка идеи дизайна персонажа для настольных игр.

Разработка идеи дизайна персонажа для видеоигр.

Разработка идеи дизайна персонажа для анимации.

Разработка идеи дизайна персонажа для книжной иллюстрации.

Разбор творческого брифа.

Особенности создания мудборда для творческого брифа.

Разбор формата персонажей для комиксов, видеоигр, настольных игр, анимации и книжной иллюстрации.

Основы создания 2D и 3D персонажей.

Основы определения целевой аудитории при создании творческого брифа.

Знакомство с сторителлингом персонажа при создании творческого брифа.

Мерчендайзинг и оценка товарной привлекательности при создании творческого брифа.

Изучение процесса составления творческого брифа.

Изучение внутреннего и дистанционного процесса разработки творческого брифа.

Основы строения брифа и его структуры.

Разбор этапов работы создания творческого брифа.

Основы исследовательской работы по техническому заданию для творческого брифа.

Знакомство с популярными художественными стилями. Поиск собственного художественного стиля.

Основы работы с ракурсом и перспективой при создании творческого брифа.

Основы создания первой презентации творческого брифа и его коррективы.

Основы внесения изменений согласно корректировкам по первой презентации.

Развитие персонажа. Основы создания заключительной презентации творческого брифа.

Основы по верстке творческого брифа.

**Практика:**

Разработка дизайна персонажа для комиксов.

Разработка дизайна персонажа для настольных игр.

Разработка дизайна персонажа для видеоигр.  
Разработка дизайна персонажа для анимации.  
Разработка дизайна персонажа для книжной иллюстрации.  
Создание референса для творческого брифа.  
Создание мудборда для творческого брифа.  
Создание персонажей определенного формата для комиксов, видеоигр, настольных игр, анимации и книжной иллюстрации.  
Создание 2D и 3D персонажей.  
Определение целевой аудитории при создании творческого брифа.  
Разработка собственной истории по основам сторителлинга персонажа при создании творческого брифа.  
Применение навыков по теме «Мерчендайзинг» при оценке товарной привлекательности при создании творческого брифа.  
Заполнение образца творческого брифа, согласно основам процесса составления творческого брифа по техническому заданию.  
Работа в информационном потоке, коммуникация и коллективная работа при создании творческого брифа.  
Изучение внутреннего и дистанционного процесса разработки творческого брифа.  
Работа с внутренним и дистанционным процессом разработки творческого брифа.  
Исследовательская работа по техническому заданию для творческого брифа.  
Работа по определению и разработке собственного художественного стиля.  
Работа с ракурсом и перспективой при создании творческого брифа.  
Первая презентация творческого брифа и его коррективы. Внесение изменений согласно корректировкам по первой презентации. Развитие персонажа. Создание заключительной презентации творческого брифа.  
Анализ выполненной работы. Выявление самых легких и самых сложных этапов разработки творческого брифа.  
Верстка творческого брифа по книге «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации».

Итоговое занятие.

**Практика:**

Подведение итогов. Защита творческого задания.

4 раздел: Основы классической анимации.

**Теория:**

История развития анимации. Знакомство с основными стилями в мультипликации: японский стиль (аниме, манга), американский стиль (дисней, пиксар), российский стиль (союзмультифильм).

Разбор истории развития анимации. Знакомство с основными стилями в мультипликации: японский стиль (аниме, манга), американский стиль (дисней, пиксар), российский стиль (союзмультифильм).

Раскадровка. Основы создания раскадровки для минутных сцен в японском, российском и американском стилях.

**Практика:**

Работа по раскадровке. Создание раскадровки для минутных сцен в японском, российском и американском стилях.

5 раздел: Сторителлинг.

**Теория:**

Основы сторителлинга.

Основные виды сторителлинга: активный и пассивный.

Основные правила сторителлинга.

Основные техники: мономиф, сравнение, лепестки, фальстарт.

**Практика:**

Работа по созданию истории по основным правилам сторителлинга. Выявление главной идеи.

Разработка собственной истории.

6 раздел: Контент в сети Интернет.

**Теория:**

Контент, его виды. Промо-контент, развлекательный контент, познавательный контент, интерактивный и пользовательский контент.

**Практика:**

Создание контента: основы наполнения.

Создание контента, выбор для наполнения: текст, видео, аудио, инфографика, фотографии.

7 раздел: Нейросети и их использование в работе.

**Теория:**

Нейросеть Kandinsky 3.0, основы генерации фото и видео по сформированному промпту.

Нейросеть TurboText, основы генерации фото и текста по сформированному промпту.

Нейросеть Шедевр от Яндекса, основы генерации тематических текстов и статей.

**Практика:**

Работа в нейросетию Kandinsky 3.0, основы генерации фото и видео по сформированному промпту.

Работа в нейросетию TurboText, основы генерации фото и текста по сформированному промпту.

Работа в нейросетию Шедевр от Яндекса, основы генерации тематических текстов и статей.

8 раздел: Актерское мастерство в защите проекта.

**Теория:**

Избавление от зажимов. Раскрытие внутренней индивидуальности и харизмы.

Основы ораторского искусства.

Сценическая речь, постановка речи, мимика

**Практика:**

Избавление от зажимов. Раскрытие внутренней индивидуальности и харизмы.

Разработка онлайн-образа, грамотная подача и презентация.

Сценическая речь, постановка речи, мимика. Разработка онлайн-образа, грамотная подача и презентация.

Разработка, написание и презентация стилизованного текста.

9 раздел: Мобильная фотосъемка и программы для ретуширования.

**Теория:**

Основы мобильной фотографии, базовые настройки камеры.

Пресеты и фильтры для фотографирования.

**Практика:**

Позинг и постановка в кадре.

Использование пресетов Lightroom на мобильном телефоне.

Использование базовых пресетов и создание собственных.

10 раздел: Мобильная видеосъемка и программы для редактирования.

**Теория:**

Основы мобильной видеосъемки, Stop Moushen.

Программа YouCut для видео редактирования.

Программа Adobe для видео редактирования

**Практика:**

Мобильная видеосъемка. Создание специальных эффектов.

Использование программы YouCut для видео редактирования.

Использование программы Adobe для видео редактирования.

11 раздел: Итоговый проект – «Портфолио».

**Теория:**

Основы разработки идеи для портфолио.

Основы верстки портфолио в программе «Презентация PowerPoint».

**Практика:**

Разработка идеи.

Верстка портфолио. Работа с программой «Презентация PowerPoint».

Презентация портфолио. Коллективная оценка

Итоговое занятие.

**Практика:**

Итоговое занятие. Подведение итогов за весь курс программы. Защита творческого проекта.

## **Планируемые предметные результаты программы 4 года обучения**

По итогам 4-го года освоения программы обучающиеся будут

**Знать:**

- понятийный аппарат изучаемой программы;
- виды компьютерной графики – особенности компьютерного дизайна, способы создания и редактирования изображений без фона;
- виды и типы графических эффектов – основные художественные стили в современной анимации;

- принципы компьютерного и веб-дизайна – особенности создания творческого брифа и способы разработки творческого брифа по техническому заданию, особенности вёрстки растровых и векторных изображений;
- методы представления дизайнерских объектов – понятия о представлении графической информации;
- методы работы с векторными и растровыми изображениями – основы концепт дизайна, концепт персонажей, концепт окружения, принципы построения мудборда, особенности подбора референсов, основы создания сторителлинга;
- принципы анимации – особенности дизайна персонажей для комиксов, видео игр, настольных игр, анимации и иллюстрации;
- этапы производства печатной продукции в типографии;
- элементы, необходимые при размещении макетов в Интернете и выводе на печать;
- Виды сторителлинга;
- Свойства контента в интернете и его виды;
- Основы мобильной фотосъёмки;
- Мобильные пресеты для фотосъёмки;
- Основы мобильной видеосъёмки.

#### **Уметь:**

- разрабатывать собственные концепты дизайна по техническому заданию;
- создавать дизайн персонажей для комиксов, видеоигр, настольных игр, анимации и книжной иллюстрации;
- разрабатывать творческий бриф, согласно техническому заданию;
- определять художественный стиль анимации для разработки концепта;
- создавать и редактировать векторные и растровые изображения;
- создавать мудборды;
- работать с подбором подходящих референсов;
- сочинять историю, используя основные техники сторителлинга;
- создавать мокап – дизайн готовой продукции;
- осуществлять верстку растровых и векторных изображений;
- владеть навыками и умениями дизайна готовой продукции;
- создавать и наполнять контент в сети интернет;
- пользоваться нейросетями Kandinsky 3.0, TurboText, Шедеврум;
- пользоваться мобильной фотосъёмкой и пресетами;
- пользоваться мобильной видеосъёмкой;
- создавать портфолио.

## **Метапредметные результаты обучающегося по окончании курса программы**

Метапредметные образовательные результаты – это результаты, которых обучающийся достигает в процессе всего периода обучения по дополнительной общеобразовательной программе. Они подразумевают овладение кругом надпредметных компетенций, включающих надпредметные знания, умения, навыки, способы деятельности, развитие универсальных способностей и форм мышления, необходимых для успешного осуществления не только учебной, но и – в дальнейшем – профессиональной деятельности во взаимосвязанных областях.

По итогам освоения программы обучающиеся получают возможность для формирования навыков:

- видеть, воспринимать и передавать в собственной художественно-творческой деятельности красоту природы, окружающей жизни, выраженную с помощью средств рисунка, живописи, скульптуры и др.,
- анализа и критичной оценки получаемой информации,
- ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды,
- представления информации как важнейшего стратегического ресурса развития личности, государства, общества,
- фильтрации информации и информационных процессов в современном мире,
- самостоятельной работы в процессе выполнения художественно-творческих заданий и проектов,
- работы с информацией, извлекать ее, анализировать, воспринимать.

Обучающийся научится:

- определять и сохранять цели, а также следовать им в учебной деятельности;
- планировать свою деятельность и действовать по плану;
- преодоление импульсивности;
- контролировать процесс и результаты своей деятельности;
- оценивать свою деятельность и адекватно воспринимать оценку своей деятельности;
- различать объективную трудность и субъективную сложность задачи.
- анализировать поставленные перед ним задачи;
- находить ответы на вопросы поставленной перед ним задачи;
- предполагать и сравнивать возможные решения поставленной перед ним задачи
- поиску и выделению необходимой информации;
- выбору наиболее эффективного способа решения задачи;
- знаково-символическому моделированию;
- умению структурировать знания;
- самостоятельному созданию алгоритмов своей деятельности;
- умению осознанно строить речевое высказывание устно и письменно.
- участвовать в диалоге друг с другом и педагогом;

- оформлять свои мысли в творческие проекты;
- отвечать на поставленные вопросы и задачи по теме;
- слушать и понимать педагога, а также одноклассника;
- участвовать в парной (групповой, командной) работе в ходе (в процессе) защиты творческого проекта, подготовки к конкурсной работе;
- уметь обосновывать свои предположения, мысли и доводы.

**Личностные результаты обучающегося по окончании курса программы**  
У обучающегося будут сформированы:

- чувство нравственно-эстетического оценивания (отношение к миру, художественный вкус);
- умение видеть, воспринимать и передавать в собственной художественно-творческой деятельности красоту природы, окружающей жизни, выраженную с помощью средств рисунка, живописи, скульптуры и др.;
- первичные навыки анализа и критичной оценки получаемой информации;
- установка на ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- представление об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- познавательный интерес к многоуровневому миру информации;
- навыки самостоятельной работы в процессе выполнения художественно-творческих заданий.

## 2 Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1 Календарный учебный график.

Примерный годовой календарный учебный график МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска на 2025-2026 учебный год: <https://disk.yandex.ru/d/zR6ZVBiQSh4ezA>

Аттестация обучающихся МАОУ ДО ДДТ «Искорка г. Томска»:

- промежуточная аттестация по итогам полугодия 25 ноября – 15 декабря;
- по результатам освоения дополнительных общеразвивающих программ 14 апреля – 08 мая.

### 2.2 Условия реализации программы

**Материально-технические условия реализации программы  
(для работы группы учащихся 15 человек)**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование оборудования</b>	<b>Единица измерения</b>	<b>Количество мест</b>
1.	Кабинет для занятий	шт.	1
2.	Комплект мебели (стол, стул)	комплект	15
3.	Ноутбук	шт.	15
4.	Мышь	шт.	15
5.	Зарядное устройство для ноутбука	шт.	15
6.	Графический планшет	шт.	15
7.	Стилус	шт.	15
8.	Переходник от графического планшете к ноутбуку	шт.	15
9.	Проектор с экраном/интерактивная панель	шт.	1
10.	МФУ	шт.	1
9.	Wi-Fi точка доступа	шт.	1

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование расходного материала</b>	<b>Единица измерения</b>	<b>Количество мест</b>
1.	Тетрадь для записей	шт.	15
2.	Ручка шариковая	шт.	15
3.	Набор карандашей цветных (12цветов)	шт.	15
4.	Простой грифельный карандаш	шт.	15
5.	Ластик	шт.	15
6.	Бумага А4 для печати	упак.	3
5.	Альбом для рисования	шт.	15

### **Учебно-информационное обеспечение:**

Компьютерные программы:

- Adobe Photoshop
- FlipaClip
- Презентация «PowerPoint»
- Текстовый редактор «Microsoft Word»

### **Кадровое обеспечение программы**

Программа «Офис ПРО Технологии дизайна» реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим профессиональное образование в области компьютерных технологий и/или курсы повышения квалификации по профилю программы, и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства.

### **2.3 Формы мониторинга освоения программы**

Уровень освоения программы осуществляется в соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г.Томска, согласно Положению и Уставу ДДТ определяются сроки, формы и методы проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации:

#### **2.3.1 Формы аттестации**

Реализация программы «Офис PRO Технологии дизайна» предусматривает входную диагностику, текущий контроль и промежуточную аттестацию:

- **Входная диагностика.**

Входная диагностика проводится при ознакомлении с новым учебным материалом для определения способностей обучающегося, особенностей восприятия и его готовности к освоению учебного материала.

Входная диагностика осуществляется с целью выявления уровня подготовки учащихся.

Входная диагностика осуществляется в форме беседы и/или анкетирования обучающегося.

- **Текущий контроль.**

Текущий контроль осуществляется в процессе усвоения каждой изучаемой темы (работа на занятиях) в форме планомерного, целенаправленного, систематического наблюдения, контрольных заданий, творческих выступлений, опроса.

Текущий контроль проводится с целью отслеживания усвоения обучающимися тем и разделов программы.

Текущий контроль осуществляется в следующих формах - беседа, тесты, творческая работа, конкурсные мероприятия.

- **Промежуточная аттестация**

Промежуточная аттестация осуществляется 1 раз в полугодие и связана, прежде всего, с отслеживанием мастерства выполнения группового задания (итоговое занятие, контрольное задание, участие в конкурсах и олимпиадах).

Промежуточная аттестация проводится с целью определения уровня усвоения обучающимися программного материала.

Промежуточная аттестация осуществляется в следующих формах - творческая работа, викторина, тестирование, конкурс, мастер-класс, персональная онлайн-выставка работ, контрольное задание.

Промежуточная аттестация, проводимая, в конце учебного года, имеет цель определения уровня усвоения обучающимися всего программного материала и направлена на проверку конкретных результатов обучения, выявление степени овладения обучающимися системой знаний, умений и навыков, полученных в процессе изучения материала. Промежуточная аттестация, проводимая, в конце учебного года осуществляется в форме – защиты творческого проекта на итоговом занятии.

### 2.3.2 Диагностические и оценочные материалы

Перечень (пакет) диагностических методик, используемых в программе «Офис PRO Технологии дизайна», позволяют определить достижение обучающимися планируемых результатов. В пакет диагностических методик программы входит анкетирование, тестирование, фокусированное наблюдение.

#### **Методы контроля освоения программы**

Для отслеживания результативности освоения программы используются методы:

- **наблюдения** (внимание сосредоточивается не на субъективных переживаниях личности, а на анализе конкретных действий, помогая постичь психику наблюдаемого и поняв психологический склад обучающегося можно найти наиболее целесообразные пути воздействия на него);

- **анализа** (во время рассказа, беседы позволяют собрать необходимую информацию, выяснить правильность или ошибочность выводов, полученных посредством наблюдения, наметить перспективу развития обучающегося, помогает достижению более тесного контакта между педагогом и обучающимся);

- **мониторинга** отслеживания результативности, который фиксируется в таблице сводной таблице мониторинга результативности освоения программы.

### **Оценка усвоения содержания образовательной программы**

Для оценки результативности обучения обучающихся применяется система с трёхбалльной шкалой, в которой 3 балла – это высокий уровень освоения программы, 2 балла – это низкий уровень освоения программы, 1 балл – это минимальный уровень освоения программы. Данные оценки результативности обучения обучающихся заносятся в таблицу мониторинга результативности освоения программы «Офис PRO Технологии дизайна», которая представлена в следующем пункте 2.3.6 данной программы.

Трёхбалльная шкала, применяемая для оценки результативности обучения, подразумевает:

#### **3 балла – высокий уровень**

Высокий уровень освоения предлагаемого материала, активная работа на занятии, применение полученных знаний на практике, творческий подход к выполнению полученного задания. Не требует повторного объяснения и расшифровки информации. Отличное выполнение заданий, умение концентрировать внимание на достижение конечного результата. Высокий уровень предполагает овладение материалами программы на 80-100%, умениями и навыками, предусмотренными программой, работает с оборудованием самостоятельно, выполняет практические задания с элементами творчества.

#### **2 балла – средний уровень**

Хороший потенциал, ответственное отношение к выполнению полученных заданий, но рассеянное внимание, успехи и поражения зависят от настроения. Хорошая работа в коллективе, но трудности в осуществление индивидуальной деятельности. Умение работать в заданном темпе. Средний уровень освоения программы означает, что объем усвоенных умений и навыков составляет 50-70%, работает с оборудованием с помощью педагога, выполняет задания на основе образца;

#### **1 балл – минимальный уровень**

Пассивное участие в работе, требует дополнительного внимания и помощи педагога, низкий уровень усвоения материала, рассеянное внимание на занятии. Пассивное применение ранее полученных знаний на практике. Отказ от выполнения заданий из-за неуверенности в достижении отличного результата. Минимальный уровень освоения программы предполагает, что учащийся овладел менее чем 50%, предусмотренных умений и навыков.

Оценка усвоения содержания образовательной программы производится по уровням:

**Высокий уровень** освоения предлагаемого образовательной программой материала предполагает, что обучающийся:

- овладел материалами программы на 80-100%,
- умениями и навыками, предусмотренными программой,

- работает с оборудованием самостоятельно,
- выполняет практические задания с элементами творчества.
- активно работает на занятии,
- применяет полученные знания на практике,
- творчески подходит к выполнению полученного задания.
- не требует повторного объяснения и расшифровки информации, полученной от педагога,
- отлично выполняет задания,
- умеет концентрировать свое внимание на достижение конечного результата.

**Средний уровень** освоения предлагаемого программой материала предполагает, что обучающийся:

- овладел материалами программы на 50-70%,
- имеет хороший потенциал к выполнению заданий,
- ответственно относится к выполнению полученных заданий, но имеет рассеянное внимание,
- к успехам и поражениям зависит по настроению.
- хорошо работает в коллективе, но имеет трудности в осуществление индивидуальной деятельности.
- умеет работать в заданном темпе.
- работает с оборудованием с помощью педагога,
- выполняет задания на основе образца;

**Низкий уровень** освоения предлагаемого программой материала предполагает, что обучающийся:

- овладел материалами программы менее чем на 50%,
- пассивно участвует в работе,
- требует дополнительного внимания и помощи педагога,
- имеет рассеянное внимание на занятии,
- пассивно применяет ранее полученные знания и умения на практике,
- отказывается от выполнения заданий из-за неуверенности в достижении отличного результата.

Данная оценка усвоения содержания образовательной программы, производимая по данным критериям и уровням относится к следующим **продуктам 1-го года обучения**:

- Основы искусство дизайна,
- Основы графического дизайна,
- Основы композиции и цветоведения,
- Основы дизайна с использованием графических редакторов,
- Основы работы в программе AdobePhotoshop,
- Основы типографики,
- Основы работы с текстом и шрифтом,

- Основы работа с графическими планшетами.
- Проект 1 «Дизайн персонажа».
- Проект 2 «Фирменный стиль».
- Проект 3 «Настольная игра».
- Проект 4 «Мотивирующий плакат».
- Проект 5 «Креативная открытка».
- Проект 6 «Портфолио».

Данная оценка усвоения содержания образовательной программы, производимая по данным критериям и уровням относится к следующим **продуктам 2-го года обучения**:

- Особенности графического дизайна,
- Основы разработки концепт дизайна,
- Основы дизайна персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации.
- Основы классической анимации,
- Основы и особенности сторителлинга,
- Проект 1 «Мокап. Дизайн на примере готовой продукции».
- Проект 2 «Комикс».
- Проект 3 «Настольная игра».
- Проект 4 «Интерактивная раскраска».
- Проект 5 «Творческий бриф».
- Проект 6 «Портфолио».

Данная оценка усвоения содержания образовательной программы, производимая по данным критериям и уровням относится к следующим **продуктам 3-го года обучения**:

- Особенности графического дизайна,
- Особенности разработки концепт дизайна,
- Дизайн персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации.
- Особенности классической анимации,
- Основы и особенности сторителлинга,
- Проект 1 «Мокап. Дизайн на примере готовой продукции».
- Проект 2 «Комикс».
- Проект 3 «Настольная игра».
- Проект 4 «Интерактивная раскраска».
- Проект 5 «Творческий бриф».
- Проект 6 «Портфолио».

Данная оценка усвоения содержания образовательной программы, производимая по данным критериям и уровням относится к следующим **продуктам 4-го года обучения**:

- Особенности графического дизайна,
- Особенности разработки концепт дизайна,
- Дизайн персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации.
- Особенности классической анимации,
- Основы и особенности сторителлинга,
- Контент в сети Интернет,
- Нейросети и их использование в работе,
- Актерское мастерство,
- Мобильная фотосъемка,
- Мобильная видеосъемка,
- «Портфолио».

### **Критерии мониторинга результативности освоения программы**

Оценка усвоения содержания образовательной программы производится по изложенным в п.2.3.4. уровням и следующим критериям:

#### **для 1-го года обучения:**

- Освоение основных направлений в дизайне, виды графического дизайна;
- Виды композиции, создание сочетаемых цветовых палитр;
- Создание дизайна афиши в графическом редакторе;
- Интерфейс программы «Adobe Photoshop»: основные кисти, растровые и векторные изображения, слои;
- Типографика в дизайне текстовых афиш;
- Использование заголовочных шрифтов, работа с обычными шрифтами;
- Заполнение цифровых прописей;
- Разработка создания дизайна персонажа, согласно техническому заданию;
- Разработка собственного фирменного стиля для вымышленной компании;
- Разработка собственной настольной игры в программе «Adobe Photoshop»;
- Создание мотивирующего плаката по техническому заданию;
- Создание креативной открытки используя интерактивность;
- Формирование собственного цифрового портфолио в программе «PowerPoint».

#### **для 2-го года обучения:**

- Освоение основных направлений в дизайне, виды графического дизайна;
- Создание концепта в современном дизайне;

- Разработка дизайна персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации;
- Создание истории по основным правилам сторителлинга;
- Создание визуального дизайна на примере готовой продукции по тех. заданию;
- Разработка собственного комикса в программе «Adobe Photoshop»;
- Разработка собственной настольной игры в программе «Adobe Photoshop»;
- Создание творческой раскраски, используя интерактивность;
- Разработка собственного творческого брифа;
- Формирование собственного цифрового портфолио в программе «PowerPoint».

**для 3-го года обучения:**

- Освоение направлений в дизайне, виды графического дизайна;
- Создание концепта в современном дизайне;
- Разработка дизайна персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации;
- Создание усложненной истории по основным правилам сторителлинга;
- Создание визуального дизайна на примере готовой продукции по тех. заданию;
- Разработка собственного комикса в программе «Adobe Photoshop»;
- Разработка собственной настольной игры в программе «Adobe Photoshop»;
- Создание творческой раскраски, используя интерактивность;
- Разработка собственного творческого брифа;
- Формирование собственного цифрового портфолио в программе «PowerPoint».

**для 4-го года обучения:**

- Освоение направлений в дизайне, виды графического дизайна;
- Создание концепта в современном дизайне;
- Разработка дизайна персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации;
- Создание усложненной истории по основным правилам сторителлинга;
- Создание визуального дизайна на примере готовой продукции по тех. заданию;
- Разработка собственного комикса в программе «Adobe Photoshop»;
- Разработка собственной настольной игры в программе «Adobe Photoshop»;
- Разработка собственного творческого брифа;
- Создание собственного контента в сети Интернет;
- Постановка задачи в нейросетях Kandinsky 3.0, TurboText, Шедеврум;
- Написание стилизованного текста;
- Создание мобильной фотографии с ретушью;
- Создание мобильного видео с использованием программ YouCut и Adobe;
- Формирование собственного цифрового портфолио в программе «PowerPoint».

Данные критерии оценки усвоения содержания образовательной программы, по следующим **продуктам 1-го года обучения**:

- Искусство дизайна, графический дизайн;
- Композиции и цветоведение в дизайне;
- Дизайн с использованием графических редакторов;
- Программе «Adobe Photoshop»;
- Типографика;
- Текстом и шрифт;
- Графический планшет;
- Проект 1 «Дизайн персонажа»;
- Проект 2 «Фирменный стиль»;
- Проект 3 «Настольная игра»;
- Проект 4 «Мотивирующий плакат»;
- Проект 5 «Креативная открытка»;
- Проект 6 «Портфолио».

Данные критерии оценки усвоения содержания образовательной программы, по следующим **продуктам 2-го года обучения**:

- Графический дизайн;
- Концепт дизайн;
- Дизайн персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации;
- Классическая анимация;
- Сторителлинг;
- Проект 1 «Мокап. Дизайн на примере готовой продукции»;
- Проект 2 «Комикс»;
- Проект 3 «Настольная игра»;
- Проект 4 «Интерактивная раскраска»;
- Проект 5 «Творческий бриф»;
- Проект 6 «Портфолио».

Данные критерии оценки усвоения содержания образовательной программы, по следующим **продуктам 3-го года обучения**:

- Графический дизайн;
- Концепт дизайн;
- Дизайн персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации;
- Классическая анимация;
- Сторителлинг;
- Проект 1 «Мокап. Дизайн на примере готовой продукции»;
- Проект 2 «Комикс»;
- Проект 3 «Настольная игра»;

- Проект 4 «Интерактивная раскраска»;
- Проект 5 «Творческий бриф»;
- Проект 6 «Портфолио».

Данные критерии оценки усвоения содержания образовательной программы, по следующим *продуктам 4-го года обучения*:

- Графический дизайн;
- Концепт дизайн;
- Дизайн персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации;
- Классическая анимация;
- Сторителлинг;
- Нейросети;
- Актерское мастерство;
- Мобильная фотосъемка;
- Мобильная видеосъемка;
- «Портфолио».

**Таблица мониторинга результативности освоения программы 1 г. о.**

№	Ф.И. Обучающегося	ТЕМА											Индивидуальные особенности обучающегося	Итог аттестации
		Основы искусство дизайна. Графический дизайн.	Основы композиции и цветоведения.	Основы дизайна с использованием графического редактора. Знакомство с программой AdobePhotoshop,	Основы типографики. Работа с текстом и шрифтом.	Работа с графическими планшетами.	Проект 1 «Дизайн персонажа»	Проект 2 «Фирменный стиль»	Проект 3 «Настольная игра»	Проект 4 «Мотивирующий плакат»	Проект 5 «Креативная открытка»	Проект 6 «Портфолио»		
1.	Иванов Иван	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	Высокие познавательные способности.	3
2.	Петров Петр	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	2	Рассеянное внимание	3
3.	Сидоров Василий	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	Умеет концентрировать внимание	3
4.	...	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	Зависимость от настроения	2

**Таблица мониторинга результативности освоения программы 2 г. о.**

№	Ф.И. Обучающегося	ТЕМА											Индивидуальные особенности обучающегося	Итог аттестации
		Повторение и закрепление прошлогоднего материала по основам графического дизайна.	Разработка концепт дизайна.	Основы дизайна персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации.	Основы классической анимации.	Сторителлинг.	Проект 1 «Мокап. Дизайн на примере готовой продукции»	Проект 2 «Комикс»	Проект 3 «Настольная игра»	Проект 4 «Интерактивная раскраска»	Проект 5 «Творческий бриф»	Проект 6 «Портфолио»		
1.	Иванов Иван	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	Высокие познавательные способности.	3
2.	Петров Петр	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	2	Рассеянное внимание	3
3.	Сидоров Василий	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	Умеет концентрировать внимание	3
4.	...	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	Зависимость от настроения	2

**Таблица мониторинга результативности освоения программы 3 г. о.**

№	Ф.И. Обучающегося	ТЕМА											Индивидуальные особенности обучающегося	Итог аттестации
		Повторение и закрепление прошлогоднего материала по основам графического дизайна.	Разработка концепт дизайна.	Основы дизайна персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации.	Основы классической анимации.	Сторителлинг.	Проект 1 «Мокап. Дизайн на примере готовой продукции»	Проект 2 «Комикс»	Проект 3 «Настольная игра»	Проект 4 «Интерактивная раскраска»	Проект 5 «Творческий бриф»	Проект 6 «Портфолио»		
5.	Иванов Иван	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	Высокие познавательные способности.	3
6.	Петров Петр	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	2	Рассеянное внимание	3
7.	Сидоров Василий	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	Умеет концентрировать внимание	3
8.	...	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	Зависимость от настроения	2

**Таблица мониторинга результативности освоения программы 4 г. о.**

№	Ф.И. Обучающегося	ТЕМА										Индивидуальные особенности обучающегося	Итог аттестации
		Повторение и закрепление прошлого материала по основам графического дизайна.	Разработка концепт дизайна.	Основы дизайна персонажей для комиксов, видеоигр, анимации и книжной иллюстрации.	Основы классической анимации.	Сторителлинг.	Нейросети	Актерское мастерство	Мобильная фотосъемка	Мобильная видеосъемка	«Портфолио»		
9.	Иванов Иван	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	Высокие познавательные способности.	3
10.	Петров Петр	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	Рассеянное внимание	3
11.	Сидоров Василий	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	Умеет концентрировать внимание	3
12.	...	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	Зависимость от настроения	2

### **Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:**

Отслеживание результатов в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Офис PRO Технологии дизайна» направлено на получение информации о знаниях, умениях и навыках обучающихся и на определение эффективности функционирования педагогического процесса. Фиксация образовательных результатов обеспечивает взаимодействие внешней обратной связи (контроль педагога) и внутренней (самоконтроль обучающихся).

Целью отслеживания, оценивания и фиксации результатов обучения является: содействие воспитанию у обучающихся ответственности за результаты своего труда, критического отношения к достигнутому, привычки к самоконтролю и самонаблюдению, что формирует навык самоанализа.

В дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Офис PRO Технологии дизайна» применяются следующие формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

- видеозапись;
- готовая работа;
- журнал посещаемости кружковой деятельности;
- материалы тестирования;
- годовое портфолио обучающегося, включающее перечень готовых работ;
- фото готовых проектов;
- видеозапись защиты готовых проектов;
- публикации достижений на страничке сообщества <https://vk.com/cdaniel>;
- дипломы и грамоты, полученные на конкурсах.

### **Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов**

Образовательные результаты являются неотъемлемой и, одной из самых важных частей, образовательного процесса. Проектирование образовательного процесса в образовательной программе, в первую очередь, строится именно от результата.

В дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Офис PRO Технологии дизайна» применяются следующие формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- демонстрация готового проекта;
- таблица мониторинга результативности освоения программы;
- защита готового творческого проекта;
- конкурс;
- открытое занятие;
- портфолио;
- итоговое занятие.

## 2.4 Методическая информация

### Формы реализации программы

Основной формой обучения является занятие, состоящее из двух частей: теоретической и практической. Помимо основной формы обучения используются и другие формы:

- занятие по системе «перевернутый класс»;
- занятие по системе смешанного обучения;
- самоанализ своих презентаций и выступлений с докладом;
- занятие на создание индивидуального или группового мини проекта;
- итоговые занятия.

### Методы обучения в реализации программы:

- словесные: объяснение приёмов, новых терминов и понятий.;
- наглядные: демонстрация педагогом образца или примера;
- практические: использование упражнений и заданий;
- репродуктивный метод: метод показа и воспроизведения;
- проблемный метод: ставится проблема, которую обучающийся должен решить за определенный промежуток времени;
- творческий метод: определяет качественно-результативный показатель практического воплощения программы; благодаря ему проявляется индивидуальность, инициативность, особенности мышления и фантазии обучающегося
- метод смешанного обучения: это один из основных методов программы (умение работать в команде, принимать решения, распределять роли и задания внутри команды, умение думать не о собственном результате, а о результате команды, избегание конфликтов).

### Основные принципы реализации программы:

- принцип непрерывности и преемственности процесса образования (педагог – старший обучающийся – младший обучающийся)
- принцип постоянного совершенствования и корректировки программы обучения (необходимость учитывать изменения в образовательных потребностях обучающихся)
- принцип единства художественного и технического (творческий подход к выполнению задания).
- принцип систематического и последовательного обучения (занятия ведутся последовательно, согласно логике развития темы, изложение от простого к сложному, и подведению к необходимым обобщениям).
- принцип сознательного освоения материала (умение самостоятельно анализировать и работать над заданием).
- принцип доступности обучения (учёт возрастных особенностей, обучающихся).
- принцип наглядности обучения (не только объяснение, но и показ, иллюстрация, смешанное обучение).

- принцип активности (активная роль педагога и активная деятельность обучающихся).
- принцип взаимопонимания и доверия.
- принцип развития коллективных свойств и личностной индивидуальности каждого обучающегося при командной работе.

### Педагогические технологии реализации программы:

- информационно–коммуникационные технологии (ИКТ);
- здоровьесберегающие технологии;
- игровые технологии;
- технология импровизации;
- технология цифрового портфолио.

### Педагогические подходы

В работе программы применяются два основных подхода (Рисунок 1)

**Индивидуальный подход**, посредством групповых занятий, когда одно и то же содержание предлагается для изучения обучающийся разными средствами и с разной скоростью.

**Подход индивидуализации**, когда в рамках индивидуальных занятий для каждого отдельного обучающегося, педагог подбирает свое собственное, содержание с индивидуальным режимом его освоения обучающимся.

Помимо этого, в работе используется **лично-ориентированный подход** – методологическая система педагогической деятельности, позволяющая посредством системы взаимосвязанных понятий, идей и способов обеспечить и поддержать процессы самопознания обучающегося, развития его самостоятельности в процессе самореализации, развития его неповторимой индивидуальности.

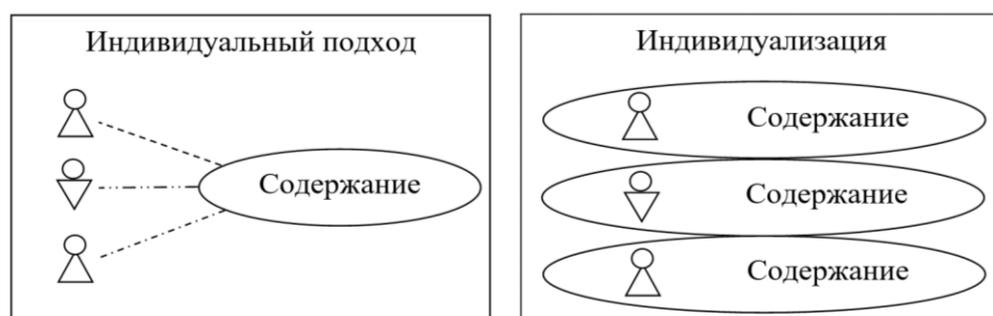


Рисунок 1: Основные реализуемые подходы

### 3 Список литературы

#### 3.1 Нормативно-правовые акты и документы

Программа «Офис PRO Технологии дизайна» составлена в соответствии с основными нормативными и программными документами:

1. Закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ);
2. Федеральный закон от 19.12.2023 г. № 618-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Национальный проект «Образование» (утвержден Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16);
4. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07.12.2018 г. № 3);
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р);
6. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Приказ Министерства просвещения России от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей»;
8. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
9. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
10. Письмо Минпросвещения России от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «О реализации внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий (вместе с «Рекомендациями по реализации внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»);
11. Письмо Минпросвещения России АБ-3924/06 от 30.12.2022 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с методическими рекомендациями "Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации");

12. Постановление Государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
13. Устав МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска (Утвержден 27.04.2022 г.);
14. Рабочая программа воспитания МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска»;
15. Положение о дополнительной общеобразовательной программе МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска;
16. Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля и промежуточной аттестации МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска.

### **3.2 Список использованной литературы при составлении программы:**

#### **Источники для педагогических работников**

1. Аббасов И.Б. Основы графического дизайна! И.Б.Аббасов - М.: ДМК Пресс. 2008. 224 с.
2. Анна Кэттиш, Иван Смирнов, Тата Че. Руководство по рисованию на компьютере и планшете «Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации», 2022
3. Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон. Руководство по рисованию на компьютере и планшете «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации», 2022
4. Бенита Винклер, Чарли Боувотер, Дерек Стэннинг. Учебное пособие «Создание персонажей в Photoshop. Полное руководство по цифровому рисованию», 2021
5. Бирюков Б.М. «Интернет-справочник. Образование» М., «Экзамен», 2002
6. Бурлаков МВ. Эффекты в программах растровой графики. Справочное пособие. М.: изд-во ТРИУМФ, 2010. - 70 с.
7. Гурский Ю. Компьютерная графика Photoshop CS5, Corel DRAW X5, Illustrator CS5. Трюки и эффекты / Юрий Гурский, Андрей Жвалевский, Владимир Завгородний. - М.: Питер, 2011. - 704 с.
8. Информационные технологии в профессиональной деятельности: учеб.пособие для студ. сред. проф. образования/Е. В. Михеева.– М. Издательский центр «Академия», 2012
9. Информационные технологии в профессиональной деятельности: Учебное пособие для средних специальных учебных заведений /Е.Л.Федотова:Форум Инфра-М,2014.
10. Корабельникова Г.Б. Adobe Photoshop 6.0 в теории и на практике - Минск: Новое знание, 2012. - 147 с.
11. Курилович Вик «Как изучить компьютер за пять минут» Самоучитель. М., Солон-пресс,2004»
12. Майкл Бейрут, Джон Лассетер. Учебник по анимации «Стань аниматором с PIXAR», 2021

13. Осорина М. «Секретный мир детей в пространстве мира взрослых» [Электронный ресурс]–режим доступа:<https://www.litres.ru/mariya-osorina/sekretnyy-mir-detey-v-prostranstve-mira-vzroslyh/chitat-onlayn/>
14. Петров М.Н, Молочков В.П. Компьютерная графика. - СПб: 2002. - 736 с.: ил.
15. Симон Грюневальд. Пособие для художников «Скетчинг каждый день. 100+ упражнений для развития стиля и техники», 2022
16. Система федеральных образовательных порталов информационно-коммуникационные технологии в образовании.[Электронный ресурс]–режим доступа: <http://www.ict.edu.ru> (2003-2017)
17. Тутубалин Д.К., Ушаков Д.А. Компьютерная графика. Adobe Photoshop: Учебное пособие. - Томск: Изд. 2-е, 2008. - 131 с.
18. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере: самоучитель для детей и родителей. М.: ЮНИМЕДИАСТАЙЛ, 2010. - 157 с.
19. Цифровой дизайн. Основы веб-проектирования с помощью инструментов Adobe. М.: Рид Групп, 2011. - 768 с.
20. Шитов В.Н. «Новейший самоучитель работы на компьютере», М., ООО «Дом славянской книги», 2008
21. Шнейдеров В. «Рисунок на компьютере» Самоучитель, СПб, «Питер», 2004
22. Шнейдеров В. Фотография, реклама, дизайн. Самоучитель. - СПб: 2011
23. Adobe Photoshop CS официальный учебный курс: Пер. с англ. - М.: Изд-во ТРИУМФ, 2009. - 576 с. ил.

### **Литература и источники информации для обучающихся и родителей**

1. Анна Кэттиш, Иван Смирнов, Тата Че. Руководство по рисованию на компьютере и планшете «Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации», 2022
2. Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон. Руководство по рисованию на компьютере и планшете «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации», 2022
3. Бенита Винклер, Чарли Боувотер, Дерек Стэннинг. Учебное пособие «Создание персонажей в Photoshop. Полное руководство по цифровому рисованию», 2021
4. Бурлаков МВ. Эффекты в программах растровой графики. Справочное пособие. - М.: изд-во ТРИУМФ, 2010. - 70 с
5. Климов. Александр MS Agent. Графические персонажи для интерфейсов (+ CD-ROM) / Александр Климов. - М.: БХВ-Петербург, 2005. - 342 с
6. Лоис Ван Барле. Арт-бук «Рисуем шаг за шагом», 2021
7. Кристофер Харт. Пошаговые уроки по созданию домашних любимцев, серия «Учимся рисовать кошек и собак», 2021
8. Макарова Н.В. «Информатика и ИКТ» Практикум 7-9 класс, базовый уровень, учебное пособие, СПб., «Питер», 2007
9. Маккэндлесс, Дэвид Инфографика. Самые интересные данные в графическом представлении / Дэвид Маккэндлесс. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. - 264 с

10. Майкл Бейрут, Джон Лассетер. Учебник по анимации «Стань аниматором с PIXAR», 2021
11. ОКВИН Д. Допечатная подготовка. Руководство дизайнера: Пер. с англ.- М.: Вильямс, 2002
12. Симон Грюневальд. Пособие для художников «Скетчинг каждый день. 100+ упражнений для развития стиля и техники», 2022
13. Смикиклас, Марк Инфографика. Коммуникация и влияние при помощи изображений / Марк Смикиклас. - М.: Питер, 2012. - 102 с
14. Тоузленд, Мартин Инфографика. Мир, каким вы никогда не видели его прежде / Мартин Тоузленд, Саймон Тоузленд. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. - 208 с
15. Фридланд А.Я, ХанамироваЛ.С, Фридланд И.А. «Информатика и компьютерные технологии. Основные термины.» Толковый словарь АстрельАСТ М., 2003
16. Adobe Photoshop CS официальный учебный курс: Пер. с англ. - М.: Изд-во ТРИУМФ, 2009. - 576 с. ил.

#### **Интернет-источники:**

1. Арт-каталог. Собрание живописи, графики и скульптуры: [сайт]. Режим доступа: <http://www.art-catalog.ru/>
2. Мир дизайна: [сайт]. Режим доступа: <http://www.sredaboom.ru/>
3. Мировая доска вдохновения Pinterest: [сайт]. Режим доступа: <https://www.pinterest.ru/1occldljrcu>
4. история в зеркале изобразительного искусства: [сайт]. Режим доступа: <http://history.sgu.ru/>
5. Открытая группа в социальной сети вк с доступом к образовательным курсам по анимации «Мир Анимации или анимация Мира», ссылка: <https://vk.com/mightymousegroup>
6. Открытая группа в социальной сети вк с доступом к образовательным курсам по анимации «ОСА школа анимации и 3D-графики», ссылка: <https://vk.com/ocaschool>
7. Обучающие курсы «Школа цифрового рисунка Pixel», ссылка: [https://vk.com/pixel\\_dr](https://vk.com/pixel_dr)
8. Обучающие курсы «Skillbox: образовательная платформа», ссылка: <https://vk.com/skillbox>
9. Сайт-портфолио только одностраничных сайтов. Режим доступа: <https://landbook.com/>
10. Сетевая платформа для творческих людей. Behance: [сайт]. Режим доступа: <https://www.behance.net/>
11. Статья от яндекс.дзен «Советская, американская и японская анимация. История развития и их особенности», ссылка: [https://dzen.ru/a/Y\\_C4NyB\\_jwjnn0Tj](https://dzen.ru/a/Y_C4NyB_jwjnn0Tj)
12. Ричард Уильямс, Обучающий видеокурс, в основу курса лёг четырёхдневный мастер-класс, проведённый Уильямсом на студии Blue Sky Studios перед

аниматорами мультипликационных студий: Dreamworks, Walt Disney Animation Studios, ILM, Pixar, Warner Bros "Набор для выживания аниматоров", 2008 г., ссылка: [https://vk.com/wall-20905395\\_10530](https://vk.com/wall-20905395_10530).

#### **Художественная литература для обучающихся согласно темам занятий:**

- Арт-бук «Рисуем шаг за шагом» (Автор: Лоис Ван Барле)

#### **Научно-популярная литература для обучающихся согласно темам занятий:**

- Руководство по рисованию на компьютере и планшете «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон)
- Пособие для художников «Скетчинг каждый день. 100+ упражнений для развития стиля и техники» (Автор: Симон Грюневальд)
- Руководство по рисованию на компьютере и планшете «Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации» (Авторы: Анна Кэттиш, Иван Смирнов, Тата Че)
- Учебник по анимации «Стань аниматором с PIXAR» (Авторы: Майкл Бейрут, Джон Лассетер)
- Учебное пособие «Создание персонажей в Photoshop. Полное руководство по цифровому рисованию.» (Авторы: Бенита Винклер, Чарли Боувотер, Дерек Стэннинг)

#### **Познавательная литература для обучающихся согласно темам занятий:**

- Обучающие курсы «Школа цифрового рисунка Pixel», ссылка: [https://vk.com/pixel\\_dr](https://vk.com/pixel_dr)
- Обучающие курсы «Skillbox: образовательная платформа», ссылка: <https://vk.com/skillbox>
- Открытая группа в социальной сети вк с доступом к образовательным курсам по анимации «Мир Анимации или анимация Мира», ссылка: <https://vk.com/mightymousegroup>
- Открытая группа в социальной сети вк с доступом к образовательным курсам по анимации «ОСА школа анимации и 3D-графики», ссылка: <https://vk.com/ocaschool>
- Пошаговые уроки по созданию домашних любимцев, серия «Учимся рисовать кошек и собак» (Автор: Кристофер Харт)

#### **Интернет-ресурсы:**

- Ричард Уильямс, Обучающий видеокурс, в основу курса лёг четырёхдневный мастер-класс, проведённый Уильямсом на студии Blue Sky Studios перед аниматорами таких мультипликационных студий как Dreamworks, Walt Disney Animation Studios, ILM, Pixar, Warner Bros "Набор для выживания аниматоров", 2008 г., ссылка: [https://vk.com/wall-20905395\\_10530](https://vk.com/wall-20905395_10530)
- Статья от яндекс.дзен «Советская, американская и японская анимация. История развития и их особенности», ссылка: [https://dzen.ru/a/Y\\_C4NyB\\_jwjnn0Tj](https://dzen.ru/a/Y_C4NyB_jwjnn0Tj)

## Мультимедийные материалы:

- Видео-урок по работе с перспективой:  
[https://vk.com/bookmarks?from\\_menu=1&z=video-143778588\\_456244362%2F665bc20d663e43bb86%2Fpl\\_post\\_-143778588\\_74571](https://vk.com/bookmarks?from_menu=1&z=video-143778588_456244362%2F665bc20d663e43bb86%2Fpl_post_-143778588_74571)
- Видео-урок по цифровому рисованию растительности:  
[https://vk.com/bookmarks?from\\_menu=1&z=video-143107500\\_456241547%2F289eae60466821ce78](https://vk.com/bookmarks?from_menu=1&z=video-143107500_456241547%2F289eae60466821ce78)
- Фрагмент вебинара Михаила Кравченко на курсе «Дизайн Игровых Интерфейсов»:  
[https://vk.com/bookmarks?from\\_menu=1&z=video-117639459\\_456241107%2F05c8bd3723f8e6fdae%2Fpl\\_post\\_-117639459\\_67301](https://vk.com/bookmarks?from_menu=1&z=video-117639459_456241107%2F05c8bd3723f8e6fdae%2Fpl_post_-117639459_67301)