

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ
РЕСПУБЛИКИ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ «ШАХТЁРСКИЙ КОЛЛЕДЖ
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ ИМЕНИ А.А. ХАНЖОНКОВА»**



«УТВЕРЖДЕНО»

**Директор ГБПОУ ДНР «ШКК и ТВ им.
А.А. ХАНЖОНКОВА»**

Хроленок Ж.А.

от «___» августа 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ**

«ДИЗАЙН»

Возраст учащихся:

ученики 5-11 классов

Срок реализации: 2 года

Разработчик программы: Вельничук Н.В.

Щукина Ю.С.

г. Шахтерск

2026

СТРУКТУРА

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

- 1.1. Общая характеристика образовательной программы
- 1.2. Объемы и сроки освоения образовательной программы
- 1.3. Цель и задачи программы

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

- 2.1. Учебный план
- 2.2. Планируемые результаты
- 2.3. Календарный учебный график

III. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

- 3.1. Виды контроля
- 3.2. Система и критерии оценки

IV. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММ

V. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

I. Пояснительная записка

1.1. Общая характеристика образовательной программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные индустрии» (далее – Программа) разработана ГОСУДАРСТВЕННЫМ БЮДЖЕТНЫМ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ УЧРЕЖДЕНИЕМ ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ «ШАХТЕРСКИЙ КОЛЛЕДЖ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ ИМЕНИ А.А. ХАНЖОНКОВА» (далее — ГБПОУ ДНР «ШКК и ТВ ИМ. А.А. ХАНЖОНКОВА») в соответствии с Конституцией Российской Федерации; Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 22.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Федеральным законом от 24 июля 1998 года № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»; Указом Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 года № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики», Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 "О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»; концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р, письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»; СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28); Распоряжением Правительства РФ от 20.09.2021 № 2613-р «Об утверждении Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года», федеральными, субъектов РФ и местными нормативными актами, регулирующими образовательную деятельность, Уставом Колледжа, Положением о Школе креативных индустрий - структурном подразделении ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ «ШАХТЕРСКИЙ КОЛЛЕДЖ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ ИМЕНИ А.А. ХАНЖОНКОВА».

Программа имеет комбинированную направленность: техническую и художественную, так как ориентирована на развитие общей и эстетической культуры обучающихся, художественных способностей и склонностей, носит ярко выраженный креативный характер, предусматривая возможность творческого самовыражения, творческой самореализации учащихся с учетом их возможностей и мотивации.

Актуальность программы заключается в создании особой, творческой развивающей образовательной среды, которая способствует не только формированию у учащихся комплекса знаний, умений и навыков в области интерактивных технологий, но и направлена на воспитание и развитие у обучающихся эстетических взглядов, потребности общения с духовными ценностями, вне зависимости от выбранного в дальнейшем направления профессионального роста.

При приеме на обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Дизайн» проводится отбор с целью выявления творческих способностей. Отбор осуществляется на основе мультимедийного портфолио творческих работ.

По окончании срока освоения программы выпускники, успешно освоившие программу и прошедшие итоговую аттестацию, считаются окончившими полный курс ДООП «Дизайн». Выпускникам выдается сертификат об окончании программы «Дизайн».

1.2. Объемы и сроки освоения образовательной программы

Срок освоения образовательной программы составляет 2 года.

Объем аудиторных часов:

1 год обучения– 54 часов

2 год обучения – 315 часов

1.3. Цель и задачи программы

Основная цель образовательной программы - приобщение обучающихся к различным видам графического дизайна, обогащение их мировоззрения, воспитание художественного вкуса, формирование и развитие навыков в области дизайна, а также формирование у обучающихся эстетических взглядов, нравственных установок, потребности общения с духовными ценностями.

Задачи:

Образовательные (предметные)

- ➔ Приобретение навыков создания дизайн-продукта в различных областях.
- ➔ Освоение навыков работы с материалами для трехмерного дизайна, для макетирования и прототипирования.
- ➔ Освоение навыков работы с оборудованием.
- ➔ Освоение навыков работы с профессионально ориентированным программным обеспечением: Adobe Creative Cloud.

Метапредметные задачи:

- ➔ Развитие у обучающегося интереса к графическому дизайну.
- ➔ Развитие воображения, мышления, воли - качеств личности, необходимых для осуществления творческой деятельности.
- ➔ Оценивание результатов своей работы и получившийся творческий продукт.
- ➔ Применение полученных знаний и навыков в собственной художественно-творческой и проектной деятельности.

Личностные задачи:

- ➔ Духовное развитие учащихся путем приобщения их к художественному творчеству.
- ➔ Эстетическое развитие в процессе формирования художественного
- ➔ вкуса и способности к эстетической оценке произведений искусства.

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

1-й год обучения

№п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов на одну группу			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1.	Введение в креативные индустрии	3	0	3	Презентация студий
1.1.	Студия Дизайна	9	42	51	
1.1.2.	Введение в композицию. Основы визуальной грамоты	1	2	3	Обратная связь от учащихся
1.1.3.	Знакомство с вектором. Базовые инструменты Illustrator	1	2	3	Обсуждение
1.1.4.	Композиция в векторе. Работа с цветом и формой. «Геометрическая композиция»		3	3	Обратная связь от учащихся. Самооценка
1.1.5.	Создание паттерна (бесшовного узора)	1	2	3	Обсуждение результатов работы Обратная связь от педагога
1.1.6.	Основы работы с растром. Корректирующие слои. Цветокоррекция и тонирование.	1	4	5	Обсуждение результатов работы Обратная связь от педагога
1.1.7.	Шрифтовой плакат. Композиция текста и формы.	1	4	5	Обсуждение результатов работы Обратная связь от педагога
1.1.8.	Техника коллажирования. Монтаж растровых изображений	2	8	10	Обсуждение результатов работы Обратная связь от педагога
1.2.	Индивидуальный проект	2	11	13	Презентация проекта
1.3.	Презентация портфолио и защита проектов		6	6	Презентация

2 год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
I. Дисциплина по выбору. Дизайн.					
1	Модуль 1. Креативное мышление и сообщество.	24	84	108	Оценка проектов. Рефлексия
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с группой. Основная функция дизайна и креативность как способ ее достижения.	3	6	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.2	Форма. Функция. Иллюстрация.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.3	Ограничение как триггер креативности. Магия ограничений. Иллюстрация.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.4	Дизайн-процесс. Способы генерации идей.	3	6	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.5	Элементы визуального искусства. Цвет.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.6	Элементы визуального искусства. Форма.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.7	Элементы визуального искусства. Композиция.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.8	Элементы визуального искусства. Масштаб.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.9	Векторная и растровая графика. Основы работы в Adobe Illustrator.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.10	Растровая графика. Основы работы в Adobe Photoshop.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.11	Работа над проектом.	0	9	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.

1.12	Презентация проекта: различные форматы.	2	7	9	Групповое обсуждение.
2	Модуль 2. 3D Дизайн. Иллюстрация. Графический дизайн.	20	79	99	Оценка проектов. Рефлексия.
2.1	Дизайн предметов. Введение в предметный дизайн и архитектуру.	2	1	3	Обсуждение
2.2	Дизайн предметов. Макетирование.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
2.3	Дизайн предметов. Горячая струна.	1	5	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
2.4	Дизайн предметов. 2D в 3D.	2	6	8	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
2.5	Основы иллюстрации. Комикс – искусство на стыке литературы и иллюстрации.	1	6	7	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
2.6	Иллюстрация и анимация. Трансформация.	2	6	8	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
2.7	Использование иллюстраций для статей и публикаций. Иллюстрация и контекст.	1	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
2.8	Иллюстрация. Подготовка портфолио.	0	3	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
2.9	Основы графического дизайна. Виды графического дизайна. Инструменты и методы.	1	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
2.10	Векторная и растровая графика. Основы работы в Adobe Illustrator.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
2.11	Растровая графика. Основы работы в Adobe Photoshop.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
2.12	Оборудование в дизайне. Основы работы в Adobe InDesign.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
2.13	Графический дизайн. Подготовка портфолио.	1	5	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя

2.14	Работа над проектом	1	8	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога
2.15	Концепция проекта.	1	2	3	Обсуждение
2.16	Презентация проекта: различные форматы. Подготовка портфолио.	1	5	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога
2.17	Питчинг. Презентация проектов.	1	5	6	Защита проектов. Презентации

3	Модуль 3. Межстудийный проект.	0	108	108	Оценка проектов Рефлексия/ взаимодействие
3.1	Межстудийный проект 1	0	54	54	Оценка проектов Рефлексия/ взаимодействие
3.1.1	Свобода творчества. Бриф дизайнера.	0	3	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
3.1.2	Работа над проектом.	0	45	45	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
3.1.3	Презентация проекта.	0	6	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
3.2	Межстудийный проект 2	0	54	54	Оценка проектов Рефлексия/ взаимодействие
3.2.1	Брифинг. Распределение ролей внутри команды для создания выставки.	0	3	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
3.2.2	Выполнение проекта в материале. Работа над своим разделом выставки.	0	45	45	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
3.2.3	Презентация работы широкой аудитории.	0	6	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя
	ИТОГО (общее количество часов)	44	271	315	

Содержание учебного плана 1 года обучения

1.. Введение в композицию. Основы визуальной грамоты

В этом разделе закладывается фундамент всей дальнейшей работы: обучающиеся знакомятся с базовыми законами построения гармоничного изображения. Теоретическая часть посвящена таким понятиям, как статика и динамика, симметрия и асимметрия, ритм, контраст и нюанс, а также роли пустого пространства. На практических занятиях студенты выполняют серии быстрых упражнений: сначала вручную (карандашом, на бумаге) составляют чёрно-белые композиции из геометрических фигур, затем переносят эти навыки в цифровую среду, работая с точечными, линейными и пятновыми элементами. Цель – научиться чувствовать визуальный вес объектов и осознанно управлять вниманием зрителя.

2. Знакомство с вектором.

Раздел посвящён первичному освоению интерфейса Adobe Illustrator и его

ключевых инструментов. После короткого введения в природу векторной графики (математическое описание линий, масштабируемость, отличие от растра) студенты приступают к практике: изучают панели инструментов, настройку холста, создание простейших примитивов (прямоугольник, эллипс, многоугольник), работу с заливкой, обводкой и градиентами.

3. Композиция в векторе. Работа с цветом и формой.

На этом этапе полученные навыки работы с векторными примитивами применяются для решения полноценной композиционной задачи. Занятия целиком носят практический характер: студенты создают абстрактную геометрическую работу, в которой через сочетание кругов, квадратов, треугольников и линий передают заданное состояние – равновесие, движение или напряжённость. Параллельно осваиваются инструменты выравнивания, группировки и трансформации (масштабирование, поворот, наклон), а также базовые цветовые схемы (монохром, аналогичные и контрастные сочетания).

4. Создание паттерна

Раздел знакомит с технологией создания повторяющихся орнаментов, которые широко применяются в дизайне упаковки, тканей, фонов для веб-страниц. После краткого обзора видов паттернов и их истории студенты осваивают технику построения бесшовного узора в Illustrator: использование «Окна паттернов», настройка сетки повторения, работа с фрагментами и их стыковкой. Каждый разрабатывает собственный авторский паттерн на основе выбранной темы (например, растительный, абстрактный или тематический), применяя ранее изученные приёмы композиции и колористики. Готовый паттерн тестируется на различных носителях (фон сайта, упаковка, текстиль) для понимания его масштабируемости и визуального ритма.

5. Основы работы с растром.

Этот блок открывает знакомство с растровой графикой на базе Adobe Photoshop. В начале разбираются отличия растрового изображения от векторного, понятие разрешения, форматы сохранения и базовые инструменты выделения и ретуши. Однако основной акцент сделан на неразрушающем редактировании: студенты изучают устройство корректирующих слоёв (уровни, кривые, цветовой баланс, вибрация, ч/б) и учатся применять их для изменения настроения снимка, исправления экспозиции и создания стилизованных тонировок. Практическая

часть состоит из работы с несколькими фотографиями – каждая обрабатывается как минимум двумя разными способами, чтобы наглядно увидеть влияние цветокоррекции на восприятие. В итоге каждый создаёт серию из 3–4 вариантов одного изображения с разной цветовой гаммой.

6. Шрифтовой плакат. Композиция текста и формы.

Здесь происходит погружение в типографику – искусство работы со шрифтом. Теория включает классификацию гарнитур, понятия кегля, интерлиньяжа, трекинга и кернинга, а также правила построения иерархии и читаемости. На практике студенты проектируют шрифтовой плакат, в котором буквы и слова становятся главным визуальным средством: они трансформируют шрифт, используют наложение, вращение, масштабирование, преобразование в кривые, работу с контуром и обводкой. Важной задачей является создание выразительной композиции из одного-двух слов или короткой фразы, где форма текста органично взаимодействует с пустым пространством.

7. Техника коллажирования.

Этот раздел – один из самых объёмных и практико-ориентированных. Студенты осваивают искусство фотоколлажа: от идеи и поиска референсов до финальной сборки. Теоретически рассматриваются приёмы комбинирования разнородных изображений, работа с тональностью и светом, создание глубины и воздушной перспективы. На практике, используя инструменты выделения, маски слоя, режимы наложения и трансформации, каждый создаёт сложный многослойный коллаж на заданную тему (например, «Город будущего», «Сюрреалистический пейзаж» или «Портрет-метафора»). Особое внимание уделяется гармоничной стыковке фрагментов, коррекции границ и тоновой унификации всех элементов. В процессе работы студенты также знакомятся с техниками добавления текстур, световых эффектов и финальной цветовой обработки. Итогом становится выразительная растровая работа, готовая к печати или публикации.

8. Внутрестудийные/межстудийные проекты.

Каждый студент выбирает направление, наиболее близкое его интересам.

Теоретическая часть включает консультации по методологии проектирования: постановка задачи, сбор референсов, эскизирование, выбор инструментов и планирование времени. Далее в течение 11 практических часов учащиеся разрабатывают полноценный дизайн-продукт, применяя все полученные навыки – от векторной графики и паттернов до работы со шрифтом, коллажирования и цветокоррекции. В процессе преподаватель даёт индивидуальные рекомендации, корректирует направления поиска и помогает довести работу до высокого качества. Результатом является портфолийный проект, отражающий авторский стиль и профессиональные компетенции обучающегося.

2.2. Планируемые результаты.

Обучающийся знает:

- историю развития виртуальной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий внутри виртуального пространства, типы используемого оборудования;
- Обучающийся создает проекты виртуальной реальности с использованием шлемов виртуальной реальности, компьютера и специального программного обеспечения, умеет импортировать необходимые объекты (3D модели, аудио и видео файлы, фотографии, 2D графику) в виртуальную реальность соблюдая масштаб и расположение объектов в пространстве;
- Обучающийся знает историю развития дополненной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами дополненной реальности, типы используемого оборудования;
- Обучающийся создает проекты дополненной реальности с использованием очков дополненной реальности, планшета, смартфона, компьютера и специального программного обеспечения, умеет создавать объекты дополненной реальности (3D модели, аудио- и видеофайлы, фотографии, 2D графику) и типы взаимодействия с объектами;
- Обучающийся знает историю развития смешанной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами смешанной реальности, типы используемого оборудования;
- Обучающийся создает проекты смешанной реальности (спектакли, инсталляции, шоу, интерактивные комиксы, мультфильмы) с использованием оборудования захвата движения и мимики человека, голосового управления, управления жестами и внешними контроллерами;
- Обучающийся при создании интерактивных цифровых проектов использует инструменты и возможности специального программного

обеспечения, в том числе библиотеки и цифровые платформы;

- Обучающийся умеет компилировать проект из различных объектов, выстраивая логику взаимодействий, пространства, в соответствии с исходной идеей (сценарием) для последующей демонстрации с участием пользователей (зрителей);

- Обучающийся знает об инновациях и направлениях развития оборудования и программного обеспечения в сфере интерактивных цифровых технологий.

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства.

Метапредметные:

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- обучающийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- обучающийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта - препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Содержание программы 2-го года обучения

I. Дисциплина по выбору. Дизайн.

Модуль 1. Креативное мышление и сообщество

Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с группой. Основная функция дизайна и креативность как способ ее достижения.

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Презентация программы дисциплины по выбору «Дизайн» на 2-ой год обучения. Основная функция дизайна и креативность как способ ее достижения.

Практика: Знакомство. Целеполагание. Генерация идей в формате списков. Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен фидбеком с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

Тема 1.2. Форма. Функция. Иллюстрация.

Теория: Дискуссия на тему «Форма VS Функция». Брифинг: «Что можно сделать с... ? или 25 способов использования одного объекта (мяч, скрепка и проч.)»

Практика: Генерирование идей в формате списков. Разминка: «Что может быть синим?» Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен фидбеком с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

Тема 1.3. Ограничение как триггер креативности. Магия ограничений. Иллюстрация. Теория: Дискуссия на тему “Ограничение как триггер креативности”. Брифинг: «Магия ограничений. Комната мечты при некоторых ограничениях (случайный выбор)».

Практика: Генерирование идей в формате списков. Разминка: «Дополнения к швейцарскому ножу». Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен фидбеком с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

Тема 1.4. Дизайн-процесс. Способы генерации идей.

Теория: Дискуссия на тему “Из чего строится дизайн-процесс”. Брифинг: «Дети шпионов». Поиск смысла в незначительных фактах вокруг. Несколько способов генерирования идей. **Практика:** Генерирование идей в формате списков. Разминка: «Расследование или исследование?» Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен фидбеком с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

Тема 1.5. Элементы визуального искусства. Цвет.

Теория: Элементы визуального искусства. Цвет. Презентация и обсуждение.

Практика: Поиск цвета. Поиск и воспроизведение цвета, замеченного в окружающей природной или предметной среде.

Тема 1.6. Элементы визуального искусства. Форма.

Теория: Элементы визуального искусства. Форма. Презентация и обсуждение.

Практика: Визуализация эмоций, полученных из интервью с одноклассниками. Использование кола-пен.

Тема 1.7. Элементы визуального искусства. Композиция.

Теория: Элементы визуального искусства. Композиция. Презентация и обсуждение.

Практика: Используя ограниченное количество простых форм, создание композиции на листе бумаги размером 10 см x 10 см.

Тема 1.8. Элементы визуального искусства. Масштаб.

Теория: Элементы визуального искусства. Масштаб. Презентация и обсуждение.

Практика: Предмет промышленного дизайна. Изменение масштаба предмета в 10, 100, 1000 раз; приобретение новой функции при помещении предмета в другой контекст.

Тема 1.9. Векторная и растровая графика. Основы работы в Adobe Illustrator.

Теория: Векторная графика. Растровая графика. Сравнительный анализ типов графики. Отличия, варианты использования.

Практика: Работа в Adobe Illustrator. Работа над проектом.

Тема 1.10. Растровая графика. Основы работы в Adobe Photoshop.

Теория: Принципы работы в Adobe Photoshop. Базовые инструменты Adobe Photoshop.

Практика: Начало работы в Adobe Photoshop. Работа над проектом.

Тема 1.11. Работа над проектом

Практика: Реализация творческой задачи проекта.

Тема 1.12. Презентация проектов: различные форматы.

Теория: Презентация проекта: различные форматы. Реcha Kucha. Виды портфолио для различных целей.

Практика: Презентация проекта: различные форматы. Презентация работ в формате печка куча (Реcha Kucha). Обсуждение результатов. Подготовка портфолио.

Модуль 2. 3D Дизайн. Иллюстрация. Графический дизайн

Тема 2.1. Дизайн предметов. Введение в предметный дизайн и архитектуру.

Теория: Введение в предметный дизайн и архитектуру, погружение в тематику

проектной деятельности. Брифинг и обсуждение задачи. Примеры работ по данной теме, выполненных в различных техниках.

Практика: Начало работы над проектом, генерирование идей, обсуждение в мини-группах.

Выбор способов решения задачи. Несколько способов решения одной и той же задачи.

Тема 2.2. Дизайн предметов. Макетирование.

Теория: Макетирование. Инструменты: создание файла, построение по размерам, 3D моделирование, наложение текстур, рендер.

Практика: Макетирование - реализация проектной идеи. Этапы создания макета: создание файла, построение по размерам, 3D моделирование, наложение текстур, рендер. Подготовка и сохранение файлов.

Тема 2.3. Дизайн предметов. Горячая струна.

Теория: Дизайн предметов. Принципы и правила работы с горячей струной.

Практика: Макетирование - реализация проектной идеи. Воркшоп: работа с горячей струной. Этапы создания макета с помощью пенопласта: технический рисунок, масштаб, планирование и работа с инструментами.

Тема 2.4. Дизайн предметов. 2D в 3D.

Теория: Перевод объектов из 2D в 3D: особенности и принципы.

Практика: Воркшоп: работа 2D в 3D. Макетирование — реализация одной из идей. Воркшоп: работа с бумагой или картоном. Этапы создания макета: технический рисунок, масштаб, планирование и работа с инструментами.

Тема 2.5. Основы иллюстрации. Комикс – искусство на стыке литературы и иллюстрации.

Теория: Введение в иллюстрацию. Иллюстрации для тематических открыток. Брифинг и обсуждение задания. Комиксы: история, особенности. Примеры комиксов. Применение иллюстрации для создания комикса.

Практика: Начало работы над проектом, генерирование идей, обсуждение в мини-группах из 3-4 человек. Создание комикса на одну из выбранных идей, выбор формата, техники. Работа над проектом.

Тема 2.6. Иллюстрация и анимация. Трансформация.

Теория: Иллюстрация и анимация. Принципы трансформации.

Практика: Создание короткой анимации в группе из 5 человек. Использование принципа трансформации одного объекта в другой. Работа над проектом.

Тема 2.7. Использование иллюстраций для статей и публикаций. Иллюстрация и контекст.

Теория: Использование иллюстрации в различных публикациях. Иллюстрации в статьях и онлайн публикациях.

Практика: Воркшоп: создание репортажной иллюстрации для статьи на тему:

«Новости».

Тема 2.8. Иллюстрация. Подготовка портфолио.

Практика: Последовательность работ для создания портфолио. Презентация и обсуждение. Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия

Тема 2.9. Основы графического дизайна. Виды графического дизайна. Инструменты и методы.

Теория: Введение в графический дизайн. Основы и принципы графического дизайна. Различные виды графического дизайна. Инструменты и методы. Брифинг и обсуждение.

Практика: Начало работы над проектом, генерирование идей, обсуждение в мини-группах.

Тема 2.10. Векторная и растровая графика. Основы работы в Adobe Illustrator.

Теория: Векторная графика. Растровая графика. Сравнительный анализ типов графики.

Отличия, варианты использования.

Практика: Работа в Adobe Illustrator. Работа над проектом.

Тема 2.11. Растровая графика. Основы работы в Adobe Photoshop.

Теория: Принципы работы в Adobe Photoshop. Базовые инструменты Adobe Photoshop.

Практика: Начало работы в Adobe Photoshop на тему “Как избавиться от веснушек или подтянуть пресс с помощью Stamp и инструмента Liquify”. Работа над проектом.

Тема 2.12. Оборудование в дизайне. Основы работы в Adobe InDesign.

Теория: Оборудование в дизайне. Печатный пресс и его влияние на историю дизайна.

Практика: Создание иллюстраций для зина. Работа в Adobe InDesign. Создание цифровой версии зина. Работа над проектом.

Тема 2.13. Графический дизайн. Подготовка портфолио.

Теория: Что отличает профессиональное портфолио от любительского? Виды портфолио для различных целей. Презентация и обсуждение.

Практика: Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия (индивидуально).

Тема 2.14. Работа над проектом.

Теория: Планирование проекта. Реализация творческой задачи проекта.

Практика: Работа над этапами и финализацией проекта.

Тема 2.15. Концепция проекта.

Теория: Как выбрать концепцию для проекта? Примеры.

Практика: Разработка концепции проекта.

Тема 2.16. Презентация проекта: различные форматы. Подготовка портфолио.

Теория: Презентация работы. Примеры различных презентаций и обсуждение.

Практика: Работа над проектом. Презентация работ в формате Resha Kucha (печа куча).

Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия.

Тема 2.17. Питчинг. Презентация своих проектов.

Теория: Примеры питчингов. Истории успеха.

Практика: Питчинг проектных идей перед аудиторией.

Модуль 3. Межстудийные проекты

Межстудийный проект 1

Тема 3.1.1. Свобода творчества. Бриф дизайнера.

Практика: Введение в проект. Выбор направления для работы. Этапы создания брифа.

Тема 3.1.2. Работа над проектом

Практика: Планирование проекта. Реализация творческой задачи проекта. Работа над этапами и финализацией проекта.

Тема 3.1.3. Презентация проекта

Практика: Подготовка презентации проекта. Защита проекта. Рефлексия.

Межстудийный проект 2

Тема 3.2.1. Брифинг. Распределение ролей внутри команды для создания выставки.

Практика: Выставки как обязательный элемент в работе дизайнера. Презентация и обсуждение. Брифинг. Распределение ролей внутри команды для создания выставки.

Тема 3.2.2. Выполнение проекта в материале. Работа над своим разделом выставки.

Практика: Работа над своим разделом выставки - планирование и подготовка работ. Выполнение проекта в материале.

Тема 3.2.3. Презентация работы широкой аудитории.

Практика: развеска работ. Презентация работы широкой аудитории. Рефлексия.

**2.3. Календарный учебный график реализации дополнительной
общеобразовательной общеразвивающей программы
«Креативные индустрии»**

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол- во учебных недель	Кол-во учебных часов на одну группу	Режим занятий
1 год	01.09.2026	31.05.2027	35	54	3 раза в неделю по 3 академических часа
2 год	01.09.2027	31.05.2028	35	315	3 раза в неделю по 3 академических часа

IV. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

3.1. Виды контроля

Оценка качества реализации рабочей программы «Дизайн» включает в себя:

- текущий контроль успеваемости;
- промежуточную аттестацию.

Для текущего контроля успеваемости предусмотрены следующие формы: проверка домашних (самостоятельной) работы, проведение контрольных работ, устных опросов, тестирований. Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

Текущий контроль осуществляется регулярно в течение учебного года преподавателем на уроках. Цель текущего контроля – проверка и коррекция выполнения текущих заданий, упражнений. При выставлении оценок учитываются качество выполнения заданий, установок и пожеланий преподавателя, творческая инициативность и самостоятельность при выполнении домашних заданий, темпы освоения теоретического материала и наработки умений.

Промежуточная аттестация проводится в виде контрольных уроков и зачётов. Контрольные уроки и зачёты проходят в форме устных опросов и

практических заданий. Контрольные уроки и зачеты в рамках промежуточной аттестации проводятся на завершающих полугодие учебных занятиях в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. Оценки учащимся выставляются и по окончании каждой четверти.

Программой предполагается создание по итогу каждого года обучения с помощью изученных средств и технологий промежуточной полноценной работы – творческого проекта, анализ которой и является основой оценки на контрольном уроке. Также учитывается знание изученного материала.

Виды и содержание контроля: устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.

3.2. Система и критерии оценки

Формы контроля

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Текущий контроль - оценка уровня и качества освоения тем разделов программы и личностных качеств обучающихся; осуществляется на занятиях в течение всего периода освоения программы.

Промежуточный контроль - оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы в конце каждого семестра.

Итоговый контроль - оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению всего периода обучения по программе.

Диагностика уровня личностного развития обучающихся проводится по следующим параметрам: умение слушать, умение выделить главное, умение планировать, умение ставить задачи, культура речи, самоконтроль, воля, выдержка, самооценка, мотивация, социальная адаптация.

Формами контроля являются: педагогическое наблюдение, выполнение практических и творческих заданий педагога, анализ на каждом занятии педагогом и обучающимися качества выполнения практических и творческих работ, публичные презентации проектов, итоговые мероприятия в конце каждого семестра.

Формы фиксации результатов: видеозапись презентаций проектов, отзывы (обучающихся и родителей).

IV. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-технические условия реализации учебного предмета Материально-техническая база образовательной организации формируется в соответствии с санитарными и противопожарными нормами, нормами охраны труда.

Студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, для проектной работы, результатом которой является дизайн-решение или продукт (иллюстрация, графика, трехмерный объект). Студия имеет площадь не менее 45 кв.м. Помещение оборудовано шкафами, столами ученическими, столом для преподавателя, креслами ученическими, креслом для педагога, персональными компьютерами, мониторами, ноутбуком, программным обеспечением для графического дизайна, программным обеспечением для создания трехмерной анимации и моделирования, программным обеспечением для создания векторной графики и иллюстраций, программным обеспечением для редактирования фотографий и растровой графики, программным обеспечением для обработки и монтажа видеозаписей, графическими планшетами, лазерным станком с числовым программным управлением, широкоформатным многофункциональным устройством четырехцветного типа цветной печати, интерактивным дисплеем, планшетными персональными компьютерами, веб-камерой, наушниками, портативной акустической системой, внешними накопителями SSD.

V. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Интерактивные образовательные технологии в высшей школе : учебно-методическое пособие / под редакцией А. Н. Нюдюрмагомедова. — Махачкала : ДГУ, 2019. — 94 с. — ISBN 978-5-9913-0185-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/158387> (дата обращения: 07.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Технология социальной работы : учебник : [16+] / Е. И. Холостова, Л. И. Кононова, Г. И. Климантова [и др.] ; под ред. Е. И. Холостовой, Л. И. Кононовой. — 5-е изд., стер. — Москва : Дашков и К°, 2022. — 478 с. — (Учебные издания для бакалавров). — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684507> (дата обращения: 06.05.2022). — Библиогр. в кн. — ISBN 978-5-394-04600-1. — Текст : электронный.
3. Инновационные технологии в науке и профессиональном образовании : учебное пособие : [16+] / сост. Г. М. Гаджикурбанова, М. В. Гамзаева, Ш. Ш. Пирогланов ; Дагестанский государственный педагогический университет. — Москва : Директ-Медиа, 2021. — 160 с. : табл. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=683430> (дата обращения: 06.05.2022). — Библиогр.: с. 150-151. — ISBN 978-5-4499-2873-3. — Текст : электронный.
4. Костин, М. С. Архитектурно-конфигурируемые SDR-технологии радиомониторинга и телеметрии : учебное пособие : [16+] / М. С. Костин, А. Д. Ярлыков. — Москва ; Вологда : Инфра-Инженерия, 2021. — 148 с. : ил., табл., схем. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=618480> (дата обращения: 07.05.2022). — Библиогр.: с. 144. — ISBN 978-5-9729-0599-7. — Текст : электронный.

5. Информационные и коммуникационные технологии в образовании : учебное пособие : [16+] / сост. М. Р. Магомедалиева, Л. Ш. Гамидов ; Дагестанский государственный педагогический университет, Чеченский государственный университет. – Москва : Директ-Медиа, 2020. – 160 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=685383> (дата обращения: 07.05.2022). – Библиогр. в кн. –ISBN 978-5-4499-2887-0. – Текст : электронный.

6. Гасумова, С. Е. Информационные технологии в социальной сфере : учебное пособие / С. Е. Гасумова. – 6-е изд., стер. – Москва : Дашков и К°, 2020. – 311 с. : ил. – (Учебные издания для бакалавров). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573204> (дата 19