

**Автономная некоммерческая организация дополнительного  
профессионального образования  
«АКАДЕМИЯ ЦИФРОВЫХ ИСКУССТВ МАРТ»**

---

УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
АНО ДПО «МАРТ»  
Лобачев М. В./



Приказ № 18 от 08 июля 2024

Дополнительная общеобразовательная программа –  
«БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ»

Возраст учащихся: от 14 лет  
Срок реализации: 29 академических часов

Составитель (разработчик):  
Костюченко Ольга Адамовна

г. Санкт-Петербург, 2024

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «**БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ**» разработана на основе:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)».
- Распоряжение Комитета по образованию от 25.08.2022 № 1676-р «Об утверждении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию».

**Направленность программы:** техническая (в соответствии с пунктом 9 Приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»).

### **Актуальность программы.**

Актуальность программы базируется на основе анализа педагогического опыта, раскрывает и стимулирует развитие творческого потенциала у учащихся в цифровой креативной сфере.

«Многие из задач, выполняемых сейчас работниками в различных секторах экономики, будут автоматизированы или исчезнут в связи с изменением способа организации общества. Для новой экономики потребуются специалисты нового типа. Перед ними будут стоять задачи, которые потребуют **творческого подхода** и готовности к сотрудничеству с другими людьми и **с системами искусственного интеллекта**». [Навыки будущего. Что нужно знать и уметь в новом сложном мире. Коллективная работа с участием специалистов международных организаций World Skills Russia, Global Education Futures, Future Skills –Профессии будущего с участием экспертов Агентства Стратегических Инициатив, SKOLKOVA, BRICS BUSINESS COUNCIL]

Особенно актуальны формы цифрового обучения для интеграции дистанционной формы обучения. Этот современный метод, отвечающий потребностям современной молодежи, предусматривает интерактивность и отражает в полной мере все присущие учебному процессу компоненты.

### **Отличительные черты.**

В целом обучающая программа соответствует новым технологическим вызовам «цифровой эпохи» и формирует среди учеников ряд ключевых стратегических навыков.

«Базовые навыки XXI века: Концентрация и управление вниманием; эмоциональная грамотность; цифровая грамотность; творчество, креативность; экологическое мышление; кросскультурность; способность к (само)обучению». [Навыки будущего. Что нужно знать и уметь в новом сложном мире.]

Высоко профессиональный подход в методике цифрового обучения в форме видеоуроков и методических материалов. А также создание творческой, дружелюбной онлайн среды для обучающихся. Чаты, в которых учащиеся из разных уголков нашей страны и зарубежья находятся в прямом дружеском диалоге друг с другом и педагогами, делятся своими достижениями, работами, обмениваются впечатлениями от уроков.

### **Категории учащихся.**

К обучению допускаются все желающие в возрасте от 14 лет без предъявления требований к уровню образования. К обучению допускаются все желающие без предварительного отбора.

### **Объем и срок реализации программы.**

Срок освоения программы (в часах) – 29 ак. часов, включая все виды дистанционной и самостоятельной работы учащегося.

Продолжительность обучения (период) – 3 месяца (основной срок обучения).

### **Цель программы.**

Дополнительная общеразвивающая программа «БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ» имеет своей целью обеспечение необходимых условий для личностного, творческого развития, обучающегося на основе информационных креативных технологий. А также воспитание нового поколения молодежи, которая не только стремительно поглощает все разнообразие мультимедийного «продукта», но и способно на высоком художественно-эстетическом и технологическом уровне создавать разнообразный мультимедийный контент.

### **Задачи программы.**

#### *1. Обучающие задачи:*

- Освоение учениками, основ графического и motion дизайна в области мультимедийных технологий в базовом блоке
- Расширенное углубление знаний в области графического и motion дизайна на базовом уровне
- Приобретение навыков мультимедийного творчества

#### *2. Развивающие задачи:*

- Развитие навыков работы в составе творческого коллектива единомышленников: адекватное изложение своих идей и умение выслушивать других с последующим принятием адекватного решения
- Формирование независимого творческого мышления
- Формирование у обучающихся устойчивой осознанной мотивации к проектному творчеству и дальнейшему обучению

#### *3. Воспитательные:*

- Воспитание у учащихся, востребованные новым временем качества необходимые современному человеку любой специальности: умение преодолевать трудности, настойчивость и желание постоянно изучать новые технологии, всесторонняя оценка ситуации и выработка стратегии грамотного, творческого решения проблем
- В процессе проектной деятельности воспитание навыков эмпатии: сопереживание, понимание чувств и эмоций своих «проектных соседей» в широком диапазоне разных поколений

### **Условия набора и формирования потоков:**

К обучению допускаются все желающие без предварительного отбора в возрасте от 14 лет. Рекомендованное количество участников потока 100+ человек. Поток сопровождается тех. поддержкой в течение всего времени обучения.

Программа предполагает дистанционное обучение.

Режим занятий 2-3 раза в неделю с 18.00-18.45

### **Форма организации деятельности учащихся:**

Учебный процесс дистанционного обучения включает в себя все основные формы традиционной организации учебного процесса: уроки и практические занятия, систему контроля,

исследовательскую и самостоятельную работу учащихся. Все эти формы организации учебного процесса позволяют осуществить на практике гибкое сочетание самостоятельной познавательной деятельности учащихся с различными источниками информации, оперативного и систематического взаимодействия с педагогами.

Основные организационные формы педагогической деятельности

- Видеоуроки
- Практические занятия
- off-line консультации
- on-line консультации

Изучение программы предполагает использование следующих методов контроля полученных слушателями знаний и умений:

- Текущий контроль
- Контроль ДЗ после каждого урока
- Кейс-портфолио по всему блоку заданий

Теоретическое занятие (работа с теоретическим материалом, лекции) – обучаемому в качестве обязательного занятия необходимо изучить учебно-методические пособия, предусмотренные образовательной программой, которые находятся в приложении к видео с лекциями.

Практические занятия – выполнение ДЗ под руководством педагогов.

#### **Кадровое обеспечение.**

Кадровая политика образовательной организации направлена на формирование коллектива педагогов дополнительного образования, обладающих высокой квалификацией, соответствующей профилю образовательной программы, и постоянно повышающих ее уровень, что влияет на качество реализации образовательной программы и эффективность образовательного процесса. Все педагоги дополнительного образования имеют высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю образовательной программы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика».

#### **Материально-техническое обеспечение.**

Для реализации программы необходимо: Для учащегося – нешумное помещение, персональный компьютер, стол, стул, доступ к образовательной платформе в сети «Интернет».

Для преподавателя – нешумное помещение, стол, стул, персональный компьютер, доступ к образовательной платформе в сети «Интернет».

#### **Особенности организации образовательного процесса.**

Программа предполагает удаленное online обучение в личном кабинете на платформе <https://education.m-art.school/teach/control> в сети Интернет.

Программа состоит из теоретических и практических уроков, объединенных тематическими блоками. Информация преподносится в формате видео, а также в текстовом формате и в формате презентаций. Доступ к обучению на платформе составляет 3 месяца.

#### **Планируемые результаты освоения программы:**

##### ***Предметные результаты***

- Приобретение практических технологических знаний на базовом уровне по созданию линейных и интерактивных мультимедийных продуктов

- Развитие художественного вкуса и формирование компьютерной грамотности на уровне универсального пользователя

### ***Метапредметные результаты***

- Позитивная социализация личности учащегося
- Формирование универсального проектного мышления и умения работать в команде

### ***Личностные результаты***

- Расширение единого воспитательного пространства на основе проектной, творческой деятельности
- Владение корректным построением алгоритма решения проектных задач и оптимизация способов их решения в любой сфере жизнедеятельности

### **Условия реализации программы**

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ» включает в себя базовый спектр дисциплин (художественных и компьютерно-технологических), отражающих основные аспекты дизайн индустрии. Модули связаны в целостный курс и соответствуют различным востребованным в современном обществе направлениям индустрий мультимедиа.

Образовательная программа, построена по модульному принципу представления содержания и построения учебных планов. Включает в себя относительно самостоятельные модули образовательной программы, позволяющие увеличить ее гибкость и вариативность. Подстраиваться под интересы и способности обучающихся.

Созданы условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя электронные информационные ресурсы, электронные образовательные ресурсы, совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств и обеспечивающей освоение обучающимися образовательной программы в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

## Учебный план

<b>БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ</b>					
№	Название урока	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1.	<b>Вводный урок в базовый курс по основам дизайна с нуля.</b>	1	20 мин.	25 мин.	
<b>I. MOTION ДИЗАЙН В ОФИСНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ</b>		<b>9</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Текущий контроль</li> <li>▪ Контроль ДЗ после каждого урока</li> </ul>
1.	Вводное занятие.	1	20 мин.	25 мин.	
2.	Сфера применения. Эскиз композиции	1	20 мин.	25 мин.	
3.	Верстка плаката в офисной программе	1	20 мин.	25 мин.	
4.	Анимация плаката в офисной программе	1	20 мин.	25 мин.	
5.	Дизайн-верстка многостраничной презентации в офисной программе. Экспорт в HD видео формат.	1	20 мин.	25 мин.	
6.	Верстка плаката в формате HD видео для мобильного телефона в офисной программе. Экспорт в HD видео формат.	1	20 мин.	25 мин.	
7.	Урок 1. Дополнительный урок. Как добавить фоновый рисунок на слайд в Power Point	1	20 мин.	25 мин.	
8.	Урок 2. Дополнительный урок. Что такое цветовой круг и как дизайнеры подбирают цвета?	1	20 мин.	25 мин.	
9.	Урок 3. Дополнительный урок. Как сделать в PHOTOSHOP фон заданного размера.	1	20 мин.	25 мин.	
<b>II. MOTION ДИЗАЙН В WEB РЕКЛАМЕ</b>		<b>7</b>			
1.	Вводное занятие.	1	20 мин.	25 мин.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Текущий контроль</li> <li>▪ Контроль ДЗ после каждого урока</li> </ul>
2.	Сфера применения	1	20 мин.	25 мин.	

3.	Web баннер. Популярный размер. Создание изображения	1	20 мин.	25 мин.	
4.	Web баннер. Популярный размер. Анимация. Экспорт баннера в web формат.	1	20 мин.	25 мин.	
5.	Ведущий web баннер. Создание 3D анимации	1	20 мин.	25 мин.	
6.	Ведущий web баннер. Анимация текста. Экспорт баннера в web формат.	1	20 мин.	25 мин.	
7.	Как сделать в PHOTOSHOP фон заданного размера	1	20 мин.	25 мин.	
<b>III. MOTION ДИЗАЙН В ТЕЛЕКИНОПРОИЗВОДСТВЕ</b>		<b>6</b>			
1.	Вводное занятие.	1	20 мин.	25 мин.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Текущий контроль</li> <li>▪ Контроль ДЗ после каждого урока</li> </ul>
2.	Сфера применения	1	20 мин.	25 мин.	
3.	Создание анимированной монограммы. Экспорт в формате анимированного GIF	1	20 мин.	25 мин.	
4.	Видеомонтаж с анимированной монограммой	1	20 мин.	25 мин.	
5.	Видеомонтаж. Работа со звуком	1	20 мин.	25 мин.	
6.	Видеомонтаж. Запись в формате HD видео	1	20 мин.	25 мин.	
<b>IV MOTION ДИЗАЙН В ART АНИМАЦИИ</b>		<b>4</b>			
1.	Вводное занятие.	1	20 мин.	25 мин.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Текущий контроль</li> <li>▪ Контроль ДЗ после каждого урока</li> </ul>
2.	Задание по анимации «Мимика» часть I в программе Adobe Photoshop	1	20 мин.	25 мин.	
3.	Задание по анимации «Мимика» часть II в программе Adobe Photoshop	1	20 мин.	25 мин.	

4.	Задание по анимации «Мимика» часть III в программе Adobe Premiere Pro.	1	20 мин.	25 мин.	
<b>ИТОГОВОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ</b>					
1	Итоговое представление кейс-портфолио по всему блоку заданий.	2	30 мин.	60 мин.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Текущий контроль</li> <li>▪ Кейс-портфолио по всему блоку заданий</li> </ul>
<b>ВСЕГО ЧАСОВ: 29</b>					

**Календарный учебный график  
реализации Дополнительной общеразвивающей программы  
«БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ»**

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Форма занятий
2022-2023	01.11.2022	29.01.2023	12	90	29	online



## Рабочая программа

Рабочая программа изложена в приложении № 1 к настоящей образовательной программе.

### Оценочные и методические материалы

**Учебно-методический комплекс дополнительной общеразвивающей программы «БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ» включает в себя:**

- видео-уроки;
- теоретические материалы в виде электронных документов в форматах pdf; doc; pptx
- цифровые каталоги и библиотеки референсов на образовательной платформе
- практические материалы в виде заданий;
- чаты на образовательной платформе
- онлайн консультации (вопрос, ответ) на образовательной платформе
- информационный канал школы в телеграм <https://t.me/designschoolmart>
- открытый показ работ по блоку практики в ВК <https://vk.com/event215551835>

**Видео-уроки** включают в себя видеоматериалы, размещенные на образовательной платформе, содержащие информацию по теме урока с наглядной демонстрацией материала.

**Теоретические материалы в виде электронных документов** в форматах pdf; doc; pptx содержат методические руководства по теме урока.

**Цифровые каталоги и библиотеки референсов** к каждому заданию по всем блокам программы

**Практические материалы в виде заданий** содержат подробную описательную часть задания и вопросы, предоставляемые обучающемуся для выполнения.

**Онлайн консультации** (вопрос, ответ) на образовательной платформе содержат подробные руководства по внесению правок в текущее учебное задание.

**Чаты на образовательной платформе и телеграм-каналах школы** проводятся в онлайн формате для обучающихся.

### **Информационные источники:**

К учебно-методической документации, разработанной преподавателями в рамках образовательной программы, относятся:

- программы дисциплин;
- календарно-тематический план;
- учебно-методический комплекс дисциплин;
- планы уроков;
- тесты в виде творческих заданий (текущий, итоговый контроль);
- методические указания по выполнению домашнего задания;
- методические указания по выполнению практических заданий.

Для самостоятельного изучения материала, выполнения заданий, предусмотренных учебным планом, учащиеся используют электронные образовательные ресурсы.

Электронные образовательные ресурсы включают в себя:

- авторские видеоуроки
- методические руководства

- библиотеки референсов
- видео мастер-классы
- дополнительные обучающие материалы

Ссылка на образовательную платформу: <https://education.m-art.school/teach/control>

**Оценочные материалы дополнительной общеразвивающей программы «БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ» включают в себя следующие этапы:**

К обучению допускаются все желающие в возрасте от 14 лет без предъявления требований к уровню образования. Концепция проведения рекламной кампании школы рассчитана на определенную целевую аудиторию. Что дает возможность принимать и работать с сегментом слушателей заинтересованных в получении конкретных знаний по программе «БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ».

**1. Текущий контроль** осуществляется в течение всего периода обучения для отслеживания уровня освоения учебного материала. (формы: работа спикеров в режиме онлайн вопрос-ответ, машинная оценка по системе принята работа или нет, педагогическое наблюдение, обратная связь от педагогов ДО по выполнению заданий, ответы на вопросы, телеграм чат с обучаемыми).

*Формы фиксации результатов*

- Текущий контроль
- Контроль ДЗ после каждого урока
- Кейс-портфолио по всему блоку заданий

Промежуточное тестирование предусмотрено по итогам освоения заданий по всем блокам образовательной программы.

**Итоговая оценка проводится** по результатам предъявления учащимся своего кейса-портфолио, сформированного из выполненных заданий по всем блокам программы «БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ».

**Тестовые задания оцениваются по принципу.**

Балл	Уровень	Оценка (выставляется автоматизированным способом в режиме онлайн консультаций)
неудовлетворительно (0-25)	Низкий	Не зачтено. Работа отправляется на доработку.
Удовлетворительно (25-35)	Средний	Удовлетворительно / зачтено
Хорошо (35-45)	Выше среднего	Хорошо / зачтено
Отлично (45-50)	Высокий	Отлично / зачтено

Работа отправляется на доработку с подробной индивидуальной консультацией как исправить недочеты в работе. Конечный результат отслеживается педагогов ДО на всех этапах завершения работы с оценкой хорошо или отлично.

**3. Итоговое тестирование** проводится по окончании обучения. Оценивается кейс-портфолио учащегося, сформированного из выполненных заданий по всем блокам программы «БАЗОВЫЙ

КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ». Педагог оценивает, насколько обучающийся усвоил программный материал предоставив полный каталог выполненных ДЗ.

*Формы фиксации результатов:*

- промежуточное ДЗ;
- итоговое предъявление своего кейса-портфолио.

Максимальная итоговая оценка, по которой может быть оценен уровень освоения программы: отлично, хорошо, удовлетворительно. В том числе оценка работ обучаемого в течение курса и оценка, полученная обучающимся в ходе итоговой аттестации по тем же критериям.

#### Шкала соотнесения результатов обучения

Традиционная система оценки
Неудовлетворительно / не зачтено
Удовлетворительно / зачтено
Хорошо / зачтено
Отлично / зачтено

#### Описание шкалы оценивания

Оценка «неудовлетворительно» (не зачтено) Компетенция (компетенции) не сформирована	Оценка «удовлетворительно» (зачтено) Компетенция (компетенции) сформирована на допустимо минимальном уровне	Оценка «хорошо» (зачтено) Повышенный уровень освоения компетенции (компетенций)	Оценка «отлично» (зачтено) Высокий уровень освоения компетенции (компетенций)
Компетенция (ее часть) не освоена. Обучающийся не обладает необходимыми знаниями, не смог продемонстрировать умения и навыки	Компетенция (ее часть) сформирована на минимально достаточном уровне. Обучающийся частично знает основные теоретические положения, допускает ошибки при определении понятий, способен решать стандартные задачи, допуская небольшие погрешности	Обучающийся владеет знаниями и умениями, проявляет соответствующие навыки при решении стандартных и нестандартных задач, но имеют место некоторые неточности в демонстрации освоения материала	Обучающийся обладает всесторонними и глубокими знаниями, уверенно демонстрирует умения, сложные навыки, уверенно ориентируется в практических ситуациях.

## Оценочные материалы

### Вводный урок в базовый курс по основам дизайна с нуля.

#### Проверочное задание к уроку

- 1) На основе шаблона заполнить таблицу. Подобрать картинки, иллюстрирующие стили дизайна с наиболее характерными изображениями и типографикой в соответствующей цветовой гамме.

### **Модуль 1**

#### Проверочное задание к модулю 1.

После прохождения модуля 1 необходимо выслать 6 итоговых работ:

1. эскизы, исполненные вручную, карандашом на бумаге А4 формата для утверждения одного из пяти.
2. Широкоформатное видео HD 1980:1080.  
Возможные видеоформаты: MPEG-4, AVI, MOV, WMV.
3. Исходный файл в формате pptx.
4. Мобильная версия видео HD 1080: 1980.  
Возможные видеоформаты: MPEG-4, AVI, MOV, WMV.
5. Исходный файл в формате pptx.
6. Презентация pptx из 4 слайдов.

### **Модуль 2**

#### Проверочное задание к модулю 3.

- 1) Анимированный баннер – популярный размер в формате gif. Размер баннера: 240:400 pix.
- 2) Анимированный баннер – популярный размер в формате webp. Размер баннера: 240:400 pix.
- 3) Анимированный баннер в формате gif – ведущий размер. Размер баннера: 2160:360 pix
- 4) Анимированный баннер в формате jpeg 4 – ведущий размер. Размер баннера: 2160:360 pix

### **Модуль 3**

#### Проверочное задание к модулю 4.

- 1) Анимированный ролик с логотипом вымышленной TV компании.  
Формат файла: MPEG-4.  
Размер файла: Широкоформатное видео HD 1980:1080.

### **Модуль 4**

#### Проверочное задание к модулю 5.

- 1) Видео ролик с анимированным портретом на видеофоне.  
Формат файла: MPEG-4 Кодек H264.  
Размер файла: 1440:1080
- 2) Кейс-портфолио, полный каталог выполненных ДЗ

### **Итоговое тестирование:**

Необходимо предоставить персональное творческое кейс-портфолио сформированное из всего комплекса проверочных, итоговых заданий.

## Объем и сроки освоения программы

Дополнительная общеразвивающая программа «БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ» рассчитана на учащихся старше 14 лет без предъявления требований к уровню образования. К обучению допускаются все желающие возрастом от 14 лет без предварительного отбора.

Организация образовательного процесса осуществляется в соответствии с учебным планом, который включает в себя теоретические и практические уроки.

Для начала обучения по дополнительной общеразвивающей программе необходимо пройти регистрацию и создать личный кабинет на обучающей платформе <https://education.m-art.school/teach/control>. Обучающие материалы размещены в соответствующем разделе обучающей платформы, ссылка и ключи доступа, к которому направляются на адрес электронной почты обучающегося, указанного им при регистрации на сайте образовательной организации, не позднее дня начала оказания услуг по обучению по соответствующей дополнительной общеразвивающей программе.

Доступ к обучающим материалам предоставляется поэтапно согласно расписанию обучения, которое определяется образовательной организацией в одностороннем порядке и размещается в личном кабинете обучающегося на платформе <https://education.m-art.school/teach/control>. Доступ к обучающей платформе <https://education.m-art.school/teach/control> предоставляется обучающемуся сроком на 90 календарных дней с момента открытия доступа.

Активно применяемой технологией в процессе обучения являются закрытые чаты на образовательной платформе. В закрытый чат входят учащиеся одного учебного потока и педагоги ДО. Не позднее дня начала обучения студенту обеспечивают доступ в закрытый через личный кабинет.

Также учащиеся организуют свой учебный чат внутри потока, в котором обмениваются учебной информацией и демонстрируют свои достижения. Педагоги ДО программы также приглашаются в этот чат. Таким образом осуществляется мониторинг проблем, которые могут возникать у обучающихся в процессе освоения модулей. **На основе полученной информации авторами видеоуроков программы «БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ» осуществляется корректировка учебно-методического комплекса.**

Изучение программы предполагает использование следующих методов контроля полученных слушателями знаний и умений:

- online контроль освоения учебных занятий;
- online контроль путем проверки практических заданий;
- промежуточные и итоговые проверки ДЗ

В рамках дополнительной общеразвивающей программы «БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ» на регулярной основе проводятся текущий контроль успеваемости, промежуточные и итоговые аттестации, позволяющие получить объективную оценку качества образования обучающихся. Для этого в рамках образовательной программы создан банк регулярно обновляющихся контрольно-оценочных средств. На основании полученных данных методисты проводят систематическую работу по улучшению содержания дополнительной общеразвивающей программы (дополнение, адаптация, актуализация материалов) с целью повышения качества освоения обучаемыми.

**Срок обучения:** 29 ак. часа (12 недель)

**Форма обучения:** удаленно с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий



Приложение № 1  
к Дополнительной общеобразовательной программе  
**«БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ»**

Индивидуальный предприниматель  
Костюченко Ксения Вячеславовна  
199058, г. Санкт-Петербург, Морская наб. 41-1-87,  
ЕГРИП: 322784700122051, ИНН 780109402357

УТВЕРЖДЕНА  
Приказ N7 от 20.10.2022 г.

Индивидуальный предприниматель  
Костюченко Ксения Вячеславовна  
/ФИО/  
Б.П.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**НА 2022 ГОД**

**по реализации**

Дополнительной общеобразовательной программы –  
**«БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ»**

Возраст учащихся: от 14 лет  
Срок реализации: 29 академических часов

г. Санкт-Петербург, 2022

## Особенности организации образовательного процесса в 2022 году

К обучению допускаются все желающие без предварительного отбора в возрасте от 14 лет. Рекомендованное количество участников в одном обучающемся потоком 100+ человек. Поток сопровождается педагогами ДО в течение всего времени обучения.

Программа предполагает дистанционное обучение.

Режим занятий: учащийся может самостоятельно выбирать комфортный график просмотра видео лекций, но должен выполнить задания на обучающей платформе в установленные сроки.

Организация образовательного процесса осуществляется в соответствии с учебным планом, включающий в себя теоретические и практические занятия.

Изучение программы предполагает использование следующих методов контроля полученных слушателями знаний и умений:

- Текущий контроль
- Контроль ДЗ после каждого урока
- Кейс-портфолио по всему блоку заданий

### Задачи программы.

#### 1. Обучающие задачи:

- Освоение учениками, основ графического и motion дизайна в области мультимедийных технологий в базовом блоке
- Расширенное углубление знаний в области графического и motion дизайна на базовом уровне
- Приобретение навыков мультимедийного творчества

#### 2. Развивающие задачи:

- Развитие навыков работы в составе творческого коллектива единомышленников: адекватное изложение своих идей и умение выслушивать других с последующим принятием адекватного решения
- Формирование независимого творческого мышления
- Формирование у обучающихся устойчивой осознанной мотивации к проектному творчеству и дальнейшему обучению

#### 3. Воспитательные:

- Воспитание у учащихся, востребованные новым временем качества необходимые современному человеку любой специальности: умение преодолевать трудности, настойчивость и желание постоянно изучать новые технологии, всесторонняя оценка ситуации и выработка стратегии грамотного, творческого решения проблем
- В процессе проектной деятельности воспитание навыков эмпатии: сопереживание, понимание чувств и эмоций своих «проектных соседей» в широком диапазоне разных поколений

## Планируемые результаты освоения программы в 2022 году

- Приобретение практических знаний по созданию линейных и интерактивных мультимедийных продуктов на качественном художественно-эстетическом уровне
- Освоение содержания программы на базовом уровне
- Развитие художественного вкуса и формирование компьютерной грамотности на уровне грамотного пользователя
- Позитивная социализация личности учащегося
- Владение корректным построением алгоритма решения проектных задач и оптимизация способов их решения в любой сфере жизнедеятельности



# СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

## Техническая направленность

### Дополнительная общеразвивающая программа «БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ»

#### Вводный урок в базовый курс по основам дизайна с нуля.

#### *Модуль I*

#### **МОТІОН ДИЗАЙН В ОФИСНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ**

*Урок 1.* Вводное занятие.

*Урок 2.* Сфера применения. Эскиз композиции

*Урок 3.* Верстка плаката в офисной программе

*Урок 4.* Анимация плаката в офисной программе

*Урок 5.* Дизайн-верстка многостраничной презентации в офисной программе. Экспорт в HD видео формат.

*Урок 6.* Верстка плаката в формате HD видео для мобильного телефона в офисной программе. Экспорт в HD видео формат.

*Урок 7.* Дополнительный урок. Как добавить фоновый рисунок на слайд в Power Point

*Урок 8.* Дополнительный урок. Что такое цветовой круг и как дизайнеры подбирают цвета?

*Урок 9.* Дополнительный урок. Как сделать в PHOTOSHOP фон заданного размера

#### *Модуль II*

#### **МОТІОН ДИЗАЙН В WEB РЕКЛАМЕ**

*Урок 1.* Вводное занятие.

*Урок 2.* Сфера применения

*Урок 3.* Web баннер. Популярный размер. Создание изображения

*Урок 4.* Web баннер. Популярный размер. Анимация. Экспорт баннера в web формат.

*Урок 5.* Ведущий web баннер. Создание 3D анимации

*Урок 6.* Ведущий web баннер. Анимация текста. Экспорт баннера в web формат.

*Урок 7.* Дополнительный урок. Как сделать в PHOTOSHOP фон заданного размера

#### *Модуль III*

#### **МОТІОН ДИЗАЙН В ТЕЛЕКИНОПРОИЗВОДСТВЕ**

*Урок 1.* Вводное занятие.

*Урок 2.* Сфера применения

*Урок 3.* Создание анимированной монограммы. Экспорт в формате анимированного GIF

*Урок 4.* Видеомонтаж с анимированной монограммой

*Урок 5.* Видеомонтаж. Работа со звуком

*Урок 6.* Видеомонтаж. Запись в формате HD видео

#### *Модуль IV*

#### **МОТІОН ДИЗАЙН В ART АНИМАЦИИ**

*Урок 1.* Вводное занятие.

*Урок 2.* Сфера применения

*Урок 3.* Задание по анимации «Мимика» часть I в программе Adobe Photoshop

*Урок 4.* Задание по анимации «Мимика» часть II в программе Adobe Photoshop

*Урок 5.* Задание по анимации «Мимика» часть III в программе Adobe Premiere Pro.

#### **ИТОГОВОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ**

**Итоговое представление кейс-портфолио по всему блоку заданий.**

**Содержание модулей дополнительной общеразвивающей программы  
«БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ»**

№ п/п	Модули	Содержание
I	<b>МОТИОН ДИЗАЙН В ОФИСНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ</b>	Модуль знакомит учащихся с классическими основами дизайна. Погружает в историю дизайна и демонстрирует сферы применения. Учащиеся приобретают необходимые дизайн навыки по созданию красивых многостраничных презентаций, анимированных постеров разных форматов в доступной офисной программе Power Point или ее онлайн аналоге.
II	<b>МОТИОН ДИЗАЙН В WEB РЕКЛАМЕ</b>	После освоения модуля учащийся легко сможет создать анимированные Web баннеры на профессиональном уровне используя бесплатное онлайн программное обеспечение – аналог профессионального платного ПО.
III	<b>МОТИОН ДИЗАЙН В ТЕЛЕКИНОПРОИЗВО ДСТВЕ</b>	Модуль дает практические навыки по монтажу короткого видео и созданию дизайна в индустрии телекинопроизводства. Учащийся научится монтировать авторские анимированные телевизионные логотипы используя бесплатное онлайн программное обеспечение.
IV	<b>МОТИОН ДИЗАЙН В ART АНИМАЦИИ</b>	Модуль знакомит учащихся с основами анимации stop motion в доступных по своим техническим характеристикам версиях профессионального ПО.

**Календарно-тематический план на 2022 год**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема урока, вид урока</b>	<b>Формы организации познавательной деятельности</b>	<b>Формы контроля</b>	<b>Формирование универсальных учебных компетенций</b>	<b>Планируемая дата</b>	<b>Фактическая дата</b>
<b>БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ</b>						
1.	Вводный урок в базовый курс по основам дизайна с нуля	Фронтальная с элементами индивидуальной	Контроль старта обучения	<u>Познавательные общеучебные:</u> понимание целей и задач обучения <u>Универсальные:</u> способность определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их достижения исходя из имеющихся ресурсов <u>Регулятивные:</u> понимать задачи, планирование времени, необходимого для обучения. <u>Личностные:</u> мотивация обучения.	01.11.2022	
<b>Модуль I</b>						
<b>МОТИОН ДИЗАЙН В ОФИСНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ</b>						
1.	<i>Урок 1.</i> Вводное занятие.	Фронтальная с элементами индивидуальной	Текущий контроль Тестирование Машинный контроль	<u>Познавательные общеучебные:</u> понимание целей и задач обучения <u>Универсальные:</u> способность определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их достижения исходя из имеющихся ресурсов <u>Регулятивные:</u> понимать задачи, планирование времени, необходимого для обучения. <u>Личностные:</u> мотивация обучения.	04.11.2022	
2.	<i>Урок 2.</i> Сфера применения. Эскиз композиции.	Фронтальная с элементами индивидуальной	Текущий контроль Тестирование Машинный контроль	<u>Познавательные общеучебные:</u> технология создания офисного пакета фирменного стиля. <u>Универсальные:</u> способность определять	07.11.2022	
3.	<i>Урок 3.</i> Верстка				10.11.2022	

	плаката в офисной программе			<p>круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их достижения исходя из имеющихся ресурсов</p> <p><u>Регулятивные:</u> планирование своей деятельности и времени.</p> <p><u>Личностные:</u> мотивация обучения.</p>		
4.	<i>Урок 4.</i> Анимация плаката в офисной программе				13.11.2022	
5.	<i>Урок 5.</i> Дизайн-верстка многостраничной презентации в офисной программе. Экспорт в HD видео формат.				16.11.2022	
6.	<i>Урок 6.</i> Верстка плаката в формате HD видео для мобильного телефона в офисной программе. Экспорт в HD видео формат.				19.11.2022	
7.	<i>Урок 7.</i> Дополнительный урок. Как добавить фоновый рисунок на слайд в Power Point				22.11.2022	
8.	<i>Урок 8.</i> Дополнительный урок. Что такое цветовой круг и как дизайнеры подбирают цвета?				25.11.2022	

9.	Урок 9. Дополнительный урок. Как сделать в PHOTOSHOP фон заданного размера				28.11.2022	
<b>Модуль II</b> <b>MOTION ДИЗАЙН В WEB РЕКЛАМЕ</b>						
1.	Урок 1. Вводное занятие.	Фронтальная с элементами индивидуальной	Контроль старта обучения	<u>Познавательные общеучебные:</u> понимание целей и задач обучения <u>Универсальные:</u> способность определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их достижения исходя из имеющихся ресурсов <u>Регулятивные:</u> понимать задачи, планирование времени, необходимого для обучения. <u>Личностные:</u> мотивация обучения.	03.12.2022	
2.	Урок 2. Сфера применения	Фронтальная с элементами индивидуальной	Текущий контроль Тестирование Машинный контроль	<u>Познавательные общеучебные:</u> технология создания web баннеров с элементами анимации. <u>Универсальные:</u> способность определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их достижения исходя из имеющихся ресурсов <u>Регулятивные:</u> планирование своей деятельности и времени. <u>Личностные:</u> мотивация обучения.	06.12.2022	
3.	Урок 3. Web баннер. Популярный размер. Создание изображения.				09.12.2022	
4.	Урок 4. Web баннер. Популярный размер. Анимация. Экспорт баннера в web формат.				12.12.2022	
5.	Урок 5. Ведущий web баннер. Создание 3D анимации.				15.12.2022	
6.	Урок 6. Ведущий				18.12.2022	

	web баннер. Анимация текста. Экспорт баннера в web формат.					
7.	Урок 7. Дополнительный урок. Как сделать в PHOTOSHOP фон заданного размера.				21.12.2022	

**Модуль III**  
**МОТИОН ДИЗАЙН В ТЕЛЕКИНОПРОИЗВОДСТВЕ**

1.	Урок 1. Вводное занятие.	Фронтальная с элементами индивидуальной	Контроль старта обучения	<u>Познавательные общеучебные:</u> понимание целей и задач обучения <u>Универсальные:</u> способность определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их достижения исходя из имеющихся ресурсов <u>Регулятивные:</u> понимать задачи, планирование времени, необходимого для обучения. <u>Личностные:</u> мотивация обучения.	24.12.2022	
2.	Урок 2. Сфера применения	Фронтальная с элементами индивидуальной	Текущий контроль Тестирование Машинный контроль	<u>Познавательные общеучебные:</u> технология создания дизайн оформления в сфере телекинопроизводства. <u>Универсальные:</u> способность определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их достижения исходя из имеющихся ресурсов <u>Регулятивные:</u> планирование своей деятельности и времени. <u>Личностные:</u> мотивация обучения.	27.12.2022	
3.	Урок 3. Создание анимированной монограммы. Экспорт в формате анимированного GIF				30.12.2022	
4.	Урок 4. Видеомонтаж с анимированной монограммой				05.01.2023	
5.	Урок 5. Видеомонтаж.				08.01.2023	

	Работа со звуком					
6.	Урок 6. Видеомонтаж. Запись в формате HD видео				11.01.2023	
<b>Модуль IV</b> <b>МОТИОН ДИЗАЙН В АРТ АНИМАЦИИ</b>						
1.	Урок 1. Вводное занятие.	Фронтальная с элементами индивидуальной	Контроль старта обучения	<u>Познавательные общеучебные:</u> технология создания анимации в арт индустрии. <u>Универсальные:</u> способность определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их достижения исходя из имеющихся ресурсов <u>Регулятивные:</u> планирование своей деятельности и времени. <u>Личностные:</u> мотивация обучения.	14.01.2023	
2.	Урок 2. Вводное занятие.	Фронтальная с элементами индивидуальной	Текущий контроль Тестирование Машинный контроль	<u>Познавательные общеучебные:</u> технология создания анимации в арт индустрии. <u>Универсальные:</u> способность определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их достижения исходя из имеющихся ресурсов <u>Регулятивные:</u> планирование своей деятельности и времени. <u>Личностные:</u> мотивация обучения.	17.01.2023	
3.	Урок 2. Задание по анимации «Мимика» часть I в программе Adobe Photoshop				20.01.2023	
4.	Урок 3. Задание по анимации «Мимика» часть II в программе Adobe Photoshop				23.01.2023	
5.	Урок 5. Задание по анимации «Мимика» часть III в программе Adobe Premiere Pro.				26.01.2023	

**ИТОГОВОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ**

1.	<b>Итоговое представление кейс-портфолио по всему блоку заданий.</b>				29.01.2023	
----	--	--	--	--	------------	--



**Тестирование по итогам пройденного материала  
Дополнительная общеразвивающая программа  
«БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ»**

<b>Перечень итоговых работ</b>		
№	Название проектной работы	Технические требования к конечному формату
1	Таблица стилей дизайна	Word документ
2	Эскизы 5 вариантов	Рисунок, сделанный от руки
3	Анимированный poster в формате широкоформатного HD видео	Размер: 1980:1080 pix. Возможные видеоформаты: MPEG-4, AVI, MOV, WMV
4	Анимированный poster в формате мобильной версии.	Размер: HD видео 1080:1980 pix. Возможные видеоформаты: MPEG-4, AVI, MOV, WMV
5	Презентация из 4 слайдов с элементами анимации	Формат: презентация pptx
6	Web баннер. Популярный размер с элементами анимации.	Размер: 240:400 pix. Два формата: анимированный gif и webp.
7	Ведущий web баннер с элементами анимации.	Размер: 2160:360 pix. Два формата: анимированный gif и видео формат mpeg 4.
8	Анимированный ролик с авторским логотипом TV компании.	Размер: Широкоформатное видео HD 1980:1080. Формат файла: MPEG-4.
9	Видео ролик с анимированным портретом на видеофоне.	Размер: 1440:1080 Формат файла: MPEG-4 Кодек H264.
10	<b>Итоговое представление кейс-портфолио по всему блоку заданий.</b>	

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ СЛУШАТЕЛЕЙ**

1. Хитрук Ф. С. Профессия — аниматор: в 2 т. Т. 1. М.: Гаятри, 2007. 304 с.2.
2. Фостер У. Основы анимации. М.: Астрель, 2003.33 с.
3. Шаповалова С. Волшебство в движении: что такое моушен-дизайн? [Электронный ресурс]. URL: [https:// netology.ru/blog/motion-design](https://netology.ru/blog/motion-design).
4. Косенко А. Чем опасно клиповое мышление и как с ним бороться? [Электронный ресурс]. URL: <http://www.lookatme.ru/mag/how-to/inspiration-howitworks/207449-clip#comments> (дата обращения: 20.02.2018).
5. Кочнева А. В. Коммуникативные возможности анимации в современном мире //Материалы Международного методического семинара «Совершенствование гуманитарных технологий в образовательном пространстве вуза: факторы, проблемы, перспективы». Екатеринбург: УрФУ, 2017.584 с.
6. Опалев М. И. Моушн-дизайн: наука и вдохновение // Universitates. Наука и просвещение. 2012. №4 (51). С. 69-75.
7. Пэрент Р. Компьютерная анимация. М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2004. 560 с.
8. Самохвалов И. Что такое Motion design? [Электронный ресурс]. URL: [http://isamohvalov.com/motion-design/\(flaTa](http://isamohvalov.com/motion-design/(flaTa) обращения: 20.02.2018).
9. Симакова Ю. А. Герменевтический потенциал анимации в исследовании культуры: автореф. канд. дис. Екатеринбург: УрФУ, 2014.21 с.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Jack S. Duggal. Перевод: Илья Бондарь. Развитие офиса управление Проектами (ОУП) основанного на Сообществе Практикующих (СПС) Специалистов. Перевод Московского отделения PMI. Опубликовано на [www.pmi.ru](http://www.pmi.ru) 2012, 175-178 с.
2. Навыки будущего. Что нужно знать и уметь в новом сложном мире. Коллективная работа с участием специалистов международных организаций World Skills Russia, Global Education Futures, Future Skills –Профессии будущего с участием экспертов Агентства Стратегических Инициатив, SKOLKOVA, BRICS BUSINESS COUNCI
3. Дональд Норман, «Дизайн привычных вещей», Манн, Иванов и Фербер, 2013
4. Дизайн для реального мира, Издатель Дмитрий Аронов, 2008
5. Артемий Лебедев, «Ководство» Издательство Студии Артемия Лебедева 2014
6. Агафонова Н.А. «Общая теория кино и основы анализа фильма», Минск: Тесей, 2008 г.
7. Аксенов И.А. «Сергей Эйзенштейн. Портрет художника», СК СССР, «Киноцентр», М., 1991 г.
8. Вайсфельд И. «Идея и тема//От замысла к фильму», М., 1963 г.
9. Веницкий Д. «Из дневника художника-постановщика», М., «Искусство», 1980 г.
10. Волкова П.Д. «Андрей Тарковский», М., «Подкова», «Эксмо-пресс», 2002 г.
11. Галь Н. «Слово живое и мертвое», М., 2001 г.
12. Головня А.Д. «Мастерство кинооператора», М., «Искусство», 1995 г.
13. Горюнова Н.Л. «Художественно-выразительные средства экрана», М., 2000 г.
14. Засурский И. «Масс-медиа второй республики», М., МГУ, 1999 г.
15. Захава Б.Е. «Мастерство актера и режиссера: учебное пособие», М.: ГИТИС, 2008 г.
16. Комаров С.В. «Великий немой. Из истории зарубежного киноискусства (1895-1930)», М.,1994.
17. Кулешов Л.В. «Практика кинорежиссуры», М., «Искусство», 1987 г.
18. Криштул Б.И. «Кинопродюсер», М., Росфонд культуры, 2000 г.
19. Лотман Ю.М. «Семиотика кино и проблемы кино эстетики», СПб., 2000 г.
20. Макки Р. «История на миллион», М., 2010 г.
21. Медынский С.Е. «Оператор: Пространство. Кадр», учебное пособие для студентов вузов, М.: Аспект Пресс, 2004.
22. Митта А. «Кино между адом и раем», М., 1999 г.
23. Михалков-Кончаловский А. «Парабола замысла», М., «Искусство», 1977 г.
24. Михальченко С. «Экранизация-интерпретация», М., 2001 г.
25. Нехорошев Л. «Драматургия фильма», М., ВГИК, 2009 г.
26. Параджанов С. «Исповедь», СПб., «Азбука», 2001 г.
27. Плахов А. «Режиссеры настоящего», Том 1, СПб., «Сеанс», «Амфора», 2008 г.
28. Прайс М. «Телевидение и телекоммуникации в переходный период», М., МГУ, 2000 г.
29. Пудовкин В.И. Собрание сочинений в трех томах, М., «Искусство», 1976 г.
30. Ромм М.И. Избранные произведения в трех томах, М., «Искусство», 1987 г.
31. Саппак В. С. «Телевидение и мы: четыре беседы», М.: Аспект Пресс, 2007 г.
32. Соколов А.Г. «Монтаж: Телевидение. Кино. Видео: учебник», Ч. 1-3, М., 2000-2001 гг.
33. Станиславский К.С. «Работа актера над собой», М.А. Чехов «О технике актера», М.: Артист. Режиссер. Театр, 2002 г.