

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

---

УТВЕРЖДАЮ

Директор

АНО ДПО «МАРТ»

Лобачев М. В./

«1» июля 2024 г.



Дополнительная профессиональная  
программа повышения квалификации  
**«Цифровые Арт технологии в культуре, образовании и бизнесе»**

**длительность 72 часа**

Санкт-Петербург, 2024 г.

## Содержание

1	Цели и задачи реализации дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Цифровые Арт технологии в культуре, образовании и бизнесе»	3
2	Связь образовательной программы с профессиональными стандартами	4
3	Планируемые результаты обучения	4
4	Содержание дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Цифровые Арт технологии в культуре, образовании и бизнесе»	6
4.1	Учебный план	6
4.2	Календарный учебный график	7
4.3	Рабочие программы дисциплин	8
5	Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы	11
5.1	Учебно-методическое обеспечение Программы	11
5.2	Организационно-сопроводительное обеспечение	11
5.3	Материально-технические условия реализации Программы	12
5.4	Список литературы	13
5.5	Оценка качества освоения Программы. Формы аттестации и оценочные материалы	14

## **1. Цели и задачи реализации дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Цифровые Арт технологии в культуре, образовании и бизнесе»**

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Цифровые Арт технологии в культуре, образовании и бизнесе» длительностью 75 академических часов (далее - «Программа») разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- приказом Министерства образования и науки РФ от 1.07.2013 №499 «Об утверждении порядка организации и осуществления деятельности по дополнительным профессиональным программам»,
- Методическими рекомендациями Министерства образования и науки РФ (в т.ч. Письмом Министерства образования и науки РФ от 21.04.15 г. №ВК-1013/06, Методическими рекомендациями, утвержденными Министерством образования и науки РФ 22.01.15 №ДЛ- 1/05вн),
- прочими законодательными актами, регламентирующими работу в сфере образования, а также реализацию дополнительных профессиональных программ,
- спецификацией стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн»;
- профессиональным стандартом 11.013 «Графический дизайнер» (утвержден приказом Минтруда России от 17 января 2017г. № 40н);
- федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 «Графический дизайнер» (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 9 декабря 2016 г. №1543).

К освоению программы допускаются лица, имеющие или получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

Программа рекомендуется к освоению лицами, имеющими квалификацию и/или опыт профессиональной деятельности в области изобразительного искусства, общего, среднеспециального и высшего образования в сфере дизайна, а также в сфере информационно-коммуникационных технологий.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации направлена на совершенствование и (или) получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности, и (или) повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации, с учетом спецификации стандарта Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн».

Форма обучения - заочная с использованием дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

Обучение осуществляется с использованием электронной образовательной платформы Геткурс.

## 2. Связь образовательной программы с профессиональными стандартами

Программа обучения соответствует Профессиональному стандарту «Графический дизайнер», утвержденному Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 9 декабря 2016 г. №1543.

### Связь образовательной программы с профессиональными стандартами

Наименование программы	Наименование профессионального стандарта	Обобщенная трудовая функция (в соответствии с функциональной картой вида профессиональной деятельности применяемого профессионального стандарта)
«Цифровые Арт технологии в культуре, образовании и бизнесе»	«Графический дизайнер»	Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Руководство деятельностью по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

## 3. Планируемые результаты обучения

В результате изучения программы происходит качественное изменение компетенций слушателей:

### Компетенции слушателей, которые подвергаются качественному изменению

Вид профессиональной (трудовой) деятельности (ВПД)	Профессиональные компетенции (ПК) / готовность к выполнению трудовых действий в разрезе видов профессиональной (трудовой) деятельности (образовательный результат)	Практический опыт	Умения	Знания
--	--	-------------------	--------	--------

<p><b>Профессиональные компетенции (ПК)</b></p>	<p>Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (ПК-1).</p> <p>Проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (ПК-2).</p> <p>Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (ПК-3).</p>	<p>Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p>Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов</p>	<p>Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика</p> <p>Теория композиции.</p> <p>Цветоведение и колористика</p> <p>Типографика, фотографика, мультипликация</p> <p>Основы художественного конструирования и технического моделирования</p> <p>Основы рекламных технологий</p> <p>Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения</p> <p>Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Профессиональная терминология в области дизайна</p>
---	---	---	---	---

<p><b>Дополнительные компетенции (ДПК)</b></p>	<p>Обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации (ДПК-1).</p> <p>Согласование с заказчиком и утверждение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации (ДПК-2).</p>	<p>Составление проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме.</p>	<p>Составлять по типовой форме проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.</p> <p>Профессиональная терминология в области дизайна</p>
--	---	---	--	--

<b>Общекультурные компетенции (ОК):</b>	Этика делового общения (ОК-1). Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности (ОК-2).	Отслеживание изменений законодательной и нормативной базы, касающейся проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.	Работать с нормативными документами и законодательными актами, содержащими требования к проектированию объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.	Нормы этики делового общения.  Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.
---	--	---	---	--

Слушатели, прошедшие обучение по программе,

**должны знать:**

- спецификацию индустриальных основ и стандартов по компетенции «Графический дизайн»
- спецификацию стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн»;
- требования охраны труда и техники безопасности;
- современные технологии в профессиональной сфере деятельности;
- форматы файлов и способы сохранения файлов;
- способы отправки файлов без потери качества;
- авторское право при работе с контентом;
- методы и способы продвижения и самопрезентации на рынке труда.

**должны уметь:**

- создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию;
- создавать идеи, которые соответствуют целевому рынку;
- макетировать различные продукты графического дизайна в соответствии со стандартами презентации;
- выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати, возможностей телекинопроизводства и web технологий
- корректировать и обрабатывать изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям;
- вносить дизайн корректировку в файл;
- сохранять файлы в соответствующем формате.
- коммуницировать с заказчиком
- применять способы продвижения на рынке услуг свой продукт

#### 4. Содержание дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Цифровые Арт технологии в культуре, образовании и бизнесе»

##### 4.1 Учебный план

Срок обучения (продолжительность программы): 72 часа.

Режим занятий: согласно расписанию, не более 4 часов в день.

Форма обучения: заочная с использованием дистанционных образовательных технологий ДОТ.

№ п/п	Наименование модулей и тем	Всего (час.)	В том числе:				Форма контроля
			Лекции	Вебинары	Практические занятия	Самостоятельная работа	
1.	«БАЗОВЫЙ МУЛЬТИДИСЦИПЛИНАРНЫЙ МОДУЛЬ ПО ДИЗАЙНУ С НУЛЯ»	22	7	5	8	2	промежуточная аттестация (Задание)
2.	«Adobe Photoshop»	9	5	2	1	1	промежуточная аттестация (Задание)
3.	«Adobe Illustrator»	9	5	2	1	1	промежуточная аттестация (Задание)
4.	«Adobe After Effects»	8	3	2	2	1	промежуточная аттестация (Задание)
5.	«Figma»	7	3	2	1	1	промежуточная аттестация (Задание)
6.	«Бонусные лекции и материалы»	8	4	–	–	4	самоконтроль
7.	«Практикум»	5	2	1	1	1	промежуточная аттестация (Задание)
8.	Итоговая аттестация	4	1	1	1	1	Итоговое задание
<b>ИТОГО ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>72</b>	<b>28</b>	<b>17</b>	<b>15</b>	<b>12</b>	

Последовательность изучения тем может быть различна, определяется расписанием проведения занятий для конкретного потока обучения.



#### 4.2 Календарный учебный график

Режим занятий: 1 час в день, ежедневно кроме выходных

№ п/п	Наименование модулей	Календарный период	Количество часов
1	«Базовый мультидисциплинарный модуль по дизайну с нуля»	02.09.2024 - 04.10.2024	22
2	«Adobe Photoshop»	07.10.2024 - 17.10.2024	9
3	«Adobe Illustrator»	21.10.2024 - 31.10.2024	9
4	«Aftereffects»	04.11.2024 - 13.11.2024	8
5	«Figma»	18.11.2024 - 26.11.2024	7
6	«Бонусные лекции и материалы»	29.11.2024 - 10.12.2024	8
7	«Практикум»	20.12.2024 - 26.12.2024	5
8	<b>Итоговая аттестация</b>	05.01.2025 - 08.01.2025	4

\* 01- номер дня обучения (число месяца), ХХ- месяц, УУ – год

### 4.3 Рабочие программы дисциплин

#### РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «Базовый мультидисциплинарный модуль по дизайну с нуля»

##### Цель обучения

Целью модуля является дать слушателю базовые навыки в сфере дизайн стилей, композиции, цветографики, типографики и анимации по разным направлениям дизайн индустрии. По результатам освоения модуля слушатель выбирает на практике приоритетное направление для дальнейшего углубленного изучения.

Программное обеспечение модуля в основном базируется на бесплатных онлайн приложениях – наиболее полных аналогов профессионального ПО, что позволяет приобрести необходимые навыки без первичной установки специализированных программ.

##### Структура раздела и содержание занятий

№ п/п	Наименование модулей и тем	Всего (час.)	В том числе:				Форма контроля
			Лекции	Вебинары	Практические занятия	Самостоятельное изучение	
1.	Базовый мультидисциплинарный модуль по дизайну с нуля	22	7	5	8	2	промежуточная аттестация

#### Тема 1. MOTION ДИЗАЙН В ОФИСНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ

- Сфера применения. Эскиз композиции
- Верстка плаката в офисной программе.
- Анимация плаката в офисной программе.
- Дизайн-верстка многостраничной презентации в офисной программе. Экспорт в HD видео формат.
- Верстка плаката в формате HD видео для мобильного телефона в офисной программе. Экспорт в HD видео формат.
- Дополнительный урок. Как добавить фоновый рисунок на слайд в Power Point.
- Дополнительный урок. Что такое цветовой круг и как дизайнеры подбирают цвета?
- Дополнительный урок. Как сделать в PHOTOSHOP фон заданного размера

##### **Задания**

- Таблица стилей дизайна
- Эскизы дизайна презентаций - 5 вариантов
- Анимированный poster в формате широкоформатного HD видео
- Анимированный poster в формате мобильной версии.
- Презентация из 4 слайдов с элементами анимации

### **Знания и умения слушателей**

- Знание и умение создавать дизайн презентаций
- Знание основных правил верстки многостраничных изданий
- Умение анимировать элементы дизайна презентаций в офисной программе
- Умение создавать интерактивный дизайн презентаций

## **Тема 2. MOTION ДИЗАЙН В WEB РЕКЛАМЕ в Google Web Designer**

- Вводный урок. Сфера применения.
- Рекламный баннер «Курсы иностранных языков». Подготовка 3D элементов.
- Дизайн баннера в Google Web Designer.
- Анимация баннера в Google Web Designer.

### **Задание**

- Анимированный web баннер в формате html

### **Знания и умения слушателей**

- Знание и умение создавать графический дизайн и анимацию баннера для WEB

## **Тема 3. MOTION ДИЗАЙН В ТЕЛЕКИНОПРОИЗВОДСТВЕ**

- Вводный урок. Сфера применения.
- Создание анимированной монограммы. Экспорт в формате анимированного GIF.
- Видеомонтаж с анимированной монограммой.
- Видеомонтаж. Работа со звуком.
- Видеомонтаж. Запись и конвертация.
- Видеомонтаж в Adobe Premiere Pro. Подготовка изображений для видеомонтажа.
- Видеомонтаж в Adobe Premiere Pro.
- Видеомонтаж и работа со звуком в Adobe Premiere Pr

## **Тема 4. ИТОГОВОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ ПО БЛОКУ**

### **Задания**

- Анимированный ролик с авторским логотипом TV компании.
- Короткий видеоклип на основе графических элементов

### **Знания и умения слушателей**

- Умение и знание как создаются видеозаставки с анимированным логотипом
- Знание и умение создавать короткие видео на основе графических элементов

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### «Adobe Photoshop»

#### Цель обучения

Цель изучения Adobe Photoshop – это освоение многофункционального мощного графического редактора, который должен знать дизайнер, работающий в любой сфере дизайн индустрии. Данный модуль дает многосторонние профессиональные знания и навыки по созданию плакатов, превью для социальных сетей, буклетов. А также слушатель приобретает необходимые компетенции по формированию своего портфолио.

#### Структура раздела и содержание занятий

№ п/п	Наименование модулей и тем	Всего (час.)	В том числе:				Форма контроля
			Лекции	Вебинары	Практические занятия	Самостоятельное изучение	
2.	«Adobe Photoshop»	9	5	2	1	1	промежуточная аттестация

#### Тема 1. ADOBE PHOTOSHOP

- Вводное занятие. Основы колористики. Точка и линия на плоскости.
- Основы работы в Adobe Photoshop.
- Часть I. Работа с панелью инструментов, коллаж из трёх и более фотографий разных форматов (png, jpg), работа со смарт-слоями.
- Часть II. Работа с панелью инструментов, коллаж из трёх и более фотографий разных форматов (png, jpg), работа со смарт-слоями.
- Превью Youtube.
- Двойная экспозиция и создание обложки книги.
- Карточка товара.
- Препресс
- Итоговое тестирование по блоку Adobe Photoshop

#### Задания

- Создать четыре монтажных области в Adobe Photoshop. Только с помощью инструментов Photoshop и цвета передать ощущения следующих вкусов и состояний:
  - Первая монтажная область – изобразить ощущение кислого вкуса
  - Вторая монтажная область – изобразить ощущение тепла
  - Третья монтажная область – изобразить ощущение холода
  - Четвертая монтажная область – изобразить ощущение сладкого вкуса
- Фотоколлаж
- Постер к фильму вертикального формата А3.
- Мокап с постером
- Композиция «Образ слова»
- Превью для ролика на YouTube

- Макет обложки книги
- Две карточки одного для товара
- Дизайн евробуклета

### **Знания и умения слушателей**

- Умение обрабатывать изображения в программе Ps
- Умения моделировать сложные коллажные композиции в Ps
- Знание цветографических основ работы с изображениями
- Умение и знание основ работы с печатными изданиями
- Умение и знание основ работы с графикой для социальных сетей
- Умение и знание основ работы с элементами графики для web

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «Adobe Illustrator»**

### **Цель обучения**

Цель модуля – это освоение программы Adobe Illustrator на уровне грамотного пользователя и получение профессиональных навыков по созданию сложных художественных иллюстраций с нуля.

### **Структура раздела и содержание занятий**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Всего (час.)	В том числе:				Форма контроля
			Лекции	Вебинары	Практические занятия	Самостоятельное изучение	
3.	«Adobe Illustrator»	9	5	2	1	1	промежуточная аттестация

### **Тема 1. ADOBE ILLUSTRATOR**

- Вводное занятие.
- Сфера применения и основы Adobe Illustrator.
- Создание контурной графики.
- Логотип. Разработка и реализация.
- Разработка фирменного стиля.
- Векторный пейзаж.
- Создание персонажа.
- Бумажный коллаж.
- Итоговое тестирование по блоку Adobe Illustrator.

### **Задания**

- Создание контурного изображения: цветок\листок\букет.
- Разработка логотипа для выдуманной компании или ребрендинг уже существующей.
- Мокап для фирменного стиля.
- Создание векторного пейзажа.

- Создание векторного фантастического персонажа.
- Создание многослойной композиции с эффектом бумажного коллажа.

### **Знания и умения слушателей**

- Умение создавать векторные изображения в программе Ai
- Умение разрабатывать логотип
- Знание основ работы с мокапами
- Знание и умение работать со сложными многослойными векторными фонами
- Умение разрабатывать векторных персонажей

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «Adobe After Effects»**

### **Цель обучения**

Цель модуля – это освоение программы Adobe After Effects позволяющей создавать анимированную графику и визуальные эффекты, а также редактировать видеоряд. Программу используют художники – аниматоры, графические дизайнеры и специалисты по видеомонтажу в киноиндустрии, мультипликации, разработке видеоигр и т.д.

### **Структура раздела и содержание занятий**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Всего (час.)	В том числе:				Форма контроля
			Лекции	Вебинары	Практические занятия	Самостоятельное изучение	
4.	«Adobe After Effects»	8	3	2	2	1	промежуточная аттестация

### **Тема 1. ADOBE AFTER EFFECTS**

- Вводное занятие.
- Работа с ключевыми кадрами и начальный этап создания анимации.
- Основные виды и методы интерполяции ключевого кадра. (2 урока)
- Применение интерполяции кадра на примерах основных принципов традиционной анимации.
- Основные методы маскирования и анимация типографики.
- Основы марионеточной анимации.
- Основы параллакса

### **Задания**

- Оформление рабочего пространства Ae и создание первой композиции со слоями
- Создание первой анимации в Ae. Рендер.
- Выполнить анимацию подписи
- Выполнить анимацию по шести графикам
- Выполнить морфинг из буквы в фигуру и анимацию взлет ракеты в восходящем графика
- Выполнить морфинг из буквы в фигуру и анимацию приземления якоря по

- нисходящему графику
- Сделать повтор референса
- Оформить саунд дизайн для алфавита из предыдущего урока
- Повторить 1ый референс с использованием своих дополнительных креативных элементов
- Анимация сопроводительного аудиофайла, самостоятельно записанного своим голосом цитаты, взятой из источника
- Анимация растения
- Анимация векторного пейзажа

### **Знания и умения слушателей**

- Знание анимации с ключевыми кадрами
- Знание интерполяции ключевого кадра
- Умение применять интерполяцию кадра в традиционной анимации
- Знание методов маскирования и анимации типографики
- Умение применять основные эффекты
- Знание основ марионеточной анимации
- Знание основ параллакса

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «Figma»**

### **Цель обучения**

Цель модуля – это освоение облачного графического редактора Figma одного из стандартов индустрии для работы над дизайном сайтов и лендингов, мобильных приложений, презентаций и даже векторных иллюстраций. Освоение слушателем модуля на уровне грамотного пользователя основных возможностей программы по работе с дизайн системами и прототипированию.

### **Структура раздела и содержание занятий**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Всего (час.)	В том числе:				Форма контроля
			Лекции	Вебинары	Практические занятия	Самостоятельное изучение	
5.	«Figma»	7	3	2	1	1	промежуточная аттестация

### **Тема 1. FIGMA**

- Введение в Figma.
- Изучение инструментов.
- Дизайн система 1/3: Стили и AutoLayouts.
- Дизайн система 2/3: Компоненты.
- Дизайн система 3/3: Вариации.
- Плагины и прототипирование.
- Переменные.

## **Задания**

- Создание ссылки на файл с обложкой документа содержащий компоненты: название школы, название модуля, ФИО и графические элементы.
- Ссылка на макет маркетплейса.
- Ссылка на карточку товара с адаптивностью по вертикали.
- Дизайн-система карточки товара
- Форма регистрации
- Сборка на основе логотипа и фирменного стиля компании дизайн-системы сайта.
- Адаптация карточки товара

## **Знания и умения слушателей**

- Умение быстро спроектировать интерфейс, сайт и мобильное приложение
- Знание и умение создавать карточки товара с кликабельными ссылками
- Знание и умение создавать форму регистрации

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **«Бонусные лекции и материалы»**

#### **Цель обучения**

Целью обучения является привить навык самостоятельной работы с каталогом видеолекций, интервью и документов по практикообразующим информационным аспектам, необходимым для формирования профессиональных компетенций. Освоение материала осуществляется в свободном режиме.

#### **Структура раздела и содержание занятий**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Всего (час.)	В том числе:				Форма контроля
			Лекции	Вебинары	Практические занятия	Самостоятельное изучение	
6.	«Бонусные лекции и материалы»	8	4	–	–	4	самоконтроль

#### **Тема 1. БОНУСНЫЕ ЛЕКЦИИ И МАТЕРИАЛЫ**

- Лекция о истории моушен-графики от Ольги Костюченко.
- Интервью с режиссером-мультипликатором Алексеем Горбуновым.
- Интервью с психологом Яной Чежиной.
- Авторское право. Ответы юриста Андрея Макарова. II Части.
- Список литературы для дизайнера.
- Читальный зал дизайнера. Электронные книги.
- Фриланс биржи.
- Афиша конкурсов, фестивалей для дизайнеров.

#### **Знания и умения слушателей**

- Умение самостоятельно работать с материалом необходимым для выполнения профессиональной задачи.



- Знание как управлять временем: улучшение тайм-менеджмента на рабочем месте, взятие на себя ответственности за соблюдение сроков прохождения учебного материала.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **«Практикум»**

#### **Цель обучения**

Цель модуля – в результате выполнения практического задания, которое формируется партнёром Академии мультимедийным историческим парком «Россия – моя история» слушатели Академии приобретают большой практический опыт командной работы над проектом и становятся участниками выставок и мероприятий высокого уровня, пополняя свое портфолио профессиональными достижениями еще на стадии обучения.

Практика является бонусным модулем, осваивается по индивидуальному выбору учащегося.

#### **Структура раздела и содержание занятий**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Всего (час.)	В том числе:				Форма контроля
			Лекции	Вебинары	Практические занятия	Самостоятельное изучение	
7.	«Практикум»	5	2	1	1	1	промежуточная аттестация

#### **Тема 1. ПРАКТИКУМ**

- Вводное занятие.
- Каталог реализованных проектов
- Заказчик и тема проекта
- Правила допуска к выполнению проектного задания
- Карточки мастерства для дизайнера

#### **Задания**

- Проектное задание с пошаговыми руководствами формируется за 1,5 месяца до окончания учебы. Тема проектного задания определяется партнёром Академии мультимедийным историческим парком «Россия – моя история».

#### **Знания и умения слушателей**

- Умение применять полученные знания на практике.
- Приобретают навыки самостоятельного анализа и оценки информации, развивают критическое мышление.
- Формируют умение работы в коллективе. Наряду с необходимым индивидуальным профессиональным самовыражением прививаются навыки игры «в оркестре».
- Приобретают знания эмоциональной компетентности: сопереживание, понимание чувств и эмоций своих «проектных соседей» в широком диапазоне разных поколений.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### «Итоговая аттестация»

#### Цель обучения

Цель модуля – это создание слушателем персонального творческого кейс-портфолио сформированного из всего комплекса проверочных, итоговых заданий и практики. С индивидуальным, не шаблонным дизайном и сделано на базе бесплатного онлайн конструктора.

#### Структура раздела и содержание занятий

№ п/п	Наименование модулей и тем	Всего (час.)	В том числе:				Форма контроля
			Лекции	Вебинары	Практические занятия	Самостоятельное изучение	
8.	Итоговая аттестация	4	1	1	1	1	Итоговое задание

#### Тема 1. ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ

- Вводное занятие. Выбор интернет-ресурса для создания портфолио
- Формирование контента
- Формирование дизайна на основе программного шаблона
- Тестирование портфолио

#### Задания

- Создание персонального творческого кейс-портфолио с индивидуальным дизайном на базе бесплатного интернет- конструктора.

#### Знания и умения слушателей

- Знание структуры портфолио.
- Умение создавать свой авторский дизайн оформления и презентации творческих работ и достижений.

## **5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы**

### **5.1 Кадровое обеспечение**

Квалификация преподавателей, участвующих в реализации программы, отвечает квалификационным требованиям.

Все преподаватели имеют опыт работы с разными возрастными категориями слушателей (от 18 лет) и высшее профессиональное образование по направлению Программы, систематически повышают свою квалификацию путем получения дополнительного образования на курсах и факультетах/институтах повышения квалификации.

### **5.2 Учебно-методическое обеспечение Программы**

Программа обеспечена учебно-методической документацией и материалами по всем учебным разделам. Для обеспечения слушателей учебно-методической литературой создана электронная библиотека, укомплектованная электронными экземплярами учебно-методической литературы, доступ к библиотеке возможен в любое удобное для слушателя время в течение периода обучения.

Практические занятия направлены на развитие творческого мышления слушателей и формирование практических умений и навыков работы.

При реализации программы повышения квалификации предусматриваются следующие виды внеаудиторной (самостоятельной) работы слушателей:

- работа с учебно-методическими пособиями (конспектом лекций);
- работа с рекомендованной литературой, нормативно-правовыми документами, документами административной и судебной практики;
- просмотр обучающего видео / прослушивание обучающего аудио;
- выполнение тестовых заданий (текущий и промежуточный контроль);
- подготовка к итоговой аттестации.

Оснащенность учебным оборудованием достаточная.

### **5.3 Организационно-сопроводительное обеспечение**

При организации и проведении учебных занятий со слушателями по Программе преподавателям необходимо:

- ознакомиться с составом учебной группы и должностным положением слушателей;
- излагая материал по теме, находить разумное сочетание его теоретических и практических аспектов, при этом приоритет следует отдавать практическим вопросам;
- давать слушателям по окончании учебных занятий методические рекомендации по самостоятельному изучению обсуждаемых проблем, использованию необходимой для этого литературы;
- активно использовать при подготовке и проведении групповых обсуждений знания и опыт слушателей;
- использовать инновационные технологии в обучении;
- готовить информационно-справочный и раздаточный материал по раскрываемой теме, который может быть использован слушателями в практической работе.

При организации учебных занятий по Программе работникам образовательной организации необходимо:

- при подборе преподавателей учитывать их теоретическую подготовку и наличие практических знаний в сфере преподаваемой дисциплины, чтобы в содержательной части учебной программы нашли отражение наиболее актуальные вопросы,

- выдавать слушателям расписание учебных занятий,
- помогать преподавателям и специалистам-практикам в подготовке информационно-справочного и раздаточного материала по Программе.

#### **5.4 Материально-технические условия реализации Программы**

АНО ДПО «МАРТ» располагает материально-технической базой, обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, итоговой аттестации слушателей, предусмотренных учебным планом.

##### **Техническое оборудование:**

<b>№</b>	<b>Наименование технических средств обучения</b>	<b>Количество</b>
1	Ноутбук Samsung NP750, Intel Core i5-1235U	2
2	Мультимедийные колонки портативные 2 шт. - 2.1 Ginzzu GM-406	2
3	Наушники проводные с микрофоном ECOM GREEN, 3.5 мм, USB	2
4	Графический интерактивный планшет Wacom One 13 (DTC133W0B)	1

Программное обеспечение: лицензионные системные программы, обеспечивающие взаимодействие всех других программ с оборудованием и взаимодействие пользователя персонального компьютера с программами. Универсальные офисные прикладные программы и средства ИКТ, например программа подготовки презентаций; использование Интернет, электронной почты; использование автоматизированных поисковых систем Интернет.

Структура информационно-образовательной среды включает:

образовательную платформу (GetCours);  
базы данных электронных информационных ресурсов;

Образовательная платформа GetCours обеспечивает через Интернет:  
доступ к электронным информационным и образовательным ресурсам;  
доступ к нормативным и организационно-методическим документам, регламентирующим образовательный процесс;  
систему электронного учёта обучающихся;  
взаимодействие слушателей с преподавателями, организаторами образовательного процесса и администрацией.

Организация учебного процесса по программе основана на технологиях, позволяющих повысить эффективность получаемого образования.

Слушатели программы на период обучения получают доступ к информационным ресурсам (источникам) и средствам информатизации.

## 5.5 Список литературы

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. EGON COSHI «Пропедевтика композиции» Издательство ИМА-пресс. М.,
6. Елена Черневич, «Русский графический дизайн» Издательство Внешсигма, М., 1992 г.
7. Мария Кумова, «Айдентика», Издательство Парето-принт, РФ, 2014
8. Хитрук Ф. С. Профессия – аниматор: в 2 т. Т. 1. М.: Гаятри, 2007. 304 с.2.
9. Фостер У. Основы анимации. М.: Астрель, 2003.33 с.
10. Аксенов И. А. «Сергей Эйзенштейн. Портрет художника», СК СССР, «Киноцентр», М., 1991 г.
11. Вайсфельд И. «Идея и тема//От замысла к фильму», М., 1963 г.
12. Виноцкий Д. «Из дневника художника-постановщика», М., «Искусство», 1980 г.
13. Волкова П. Д. «Андрей Тарковский», М., «Подкова», «Эксмо-пресс», 2002 г.
14. Комаров С. В. «Великий немой. Из истории зарубежного киноискусства (1895-1930)», М.,1994.
15. Кулешов Л. В. «Практика кинорежиссуры», М., «Искусство», 1987 г.
16. Криштул Б. И. «Кинопродюсер», М., Росфонд культуры, 2000 г.
17. Лотман Ю. М. «Семиотика кино и проблемы кино эстетики», СПб., 2000 г.

### Источники в Интернете

1. Научная электронная библиотека <https://elibrary.ru/>

### 1.1 Оценка качества освоения Программы. Формы аттестации и оценочные материалы

Оценка качества освоения Программы слушателями предусматривает промежуточную и итоговую аттестацию по программе. К итоговой аттестации по Программе допускается слушатель, в полном объеме выполнивший учебный план по осваиваемой программе повышения квалификации.

Формой промежуточной аттестации по Программе является выполнение заданий к урокам модулей.

### Примеры заданий к урокам Модуля 1.

#### Базовый мультидисциплинарный модуль по дизайну с нуля

#### Тема 1. MOTION ДИЗАЙН В ОФИСНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ

Сделайте презентацию из 4 слайдов с элементами анимации

Тема 2. MOTION ДИЗАЙН В WEB РЕКЛАМЕ в Google Web Designer  
Сделайте анимированный web баннер в формате html

Тема 3. MOTION ДИЗАЙН В ТЕЛЕКИНОПРОИЗВОДСТВЕ  
Создайте видеозаставку с анимированным логотипом

### **Примеры заданий к урокам Модуля 2. Adobe Photoshop**

Тема 1. ADOBE PHOTOSHOP  
Создайте дизайн евробуклета

### **Примеры заданий к урокам Модуля 3. Adobe Illustrator**

Тема 1. ADOBE ILLUSTRATOR  
Создайте многослойную композицию с эффектом бумажного коллажа

### **Примеры заданий к урокам Модуля 4. Adobe After Effects**

Тема 1. ADOBE AFTER EFFECTS  
Создайте анимацию векторного пейзажа

### **Примеры заданий к урокам Модуля 5. Figma**

Тема 1. FIGMA  
Сделайте сборку дизайн-системы сайта на основе логотипа и фирменного стиля компании

### **Примеры заданий к урокам Модуля 7. Учебная практика**

Тема 1. ПРАКТИКУМ  
Создайте анимированный ролик-загадку к сказкам А.С. Пушкина для широкомасштабной выставки «Пушкинское Лукоморье» в историческом мультимедийном парке «Россия – Моя история».

[https://vk.com/event215551835?w=wall-215551835\\_81%2Fall](https://vk.com/event215551835?w=wall-215551835_81%2Fall)

### **Пример итогового задания:**

Создайте персональное творческое кейс-портфолио с индивидуальным дизайном на базе бесплатного интернет- конструктора.

Примеры портфолио студентов:

<https://i-oveart.tilda.ws/>

<https://www.behance.net/vyacheslavdesign>

<https://www.behance.net/aleksangumenna1>

<https://www.behance.net/valerievensan>

<https://www.behance.net/36add5ce>

Критерии оценки тестирования:

<i>%</i>	<i>Оценка</i>
<i>до 70</i>	<i>Неудовлетворительно</i>
<i>75-79</i>	<i>Удовлетворительно</i>
<i>80-89</i>	<i>Хорошо</i>
<i>90-100</i>	<i>Отлично</i>