

**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>Профессиональные компетенции (ПК)</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>Дополнительные компетенции (ДПК)</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>
------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Общекультурные компетенции (ОК):	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	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
	ИТОГО ПО ПРОГРАММЕ	72	28	17	15	12	

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	Итоговая аттестация	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 интерполяций 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 восходящему графику
- 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:

№	Наименование технических средств обучения	Количество
1	Ноутбук Samsung NP750, Intel Core i5-1235U	2
2	Мультимедийные колонки портативные 2 шт. - 2.1 Ginzzi 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 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. Веницкий 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

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>

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

УТВЕРЖДАЮ
Директор
АНО ДПО «МАРТ»
/ Лобачев М. В./
«1» июля 2024 г.



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,
Педагог дополнительного образования

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. Рекомендуемое 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».

К занятию педагогической деятельностью по дополнительным общеобразовательным программам допускаются лица, обучающиеся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, и успешно прошедшие промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения.

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».

Техническое оборудование:

№	Наименование технических средств обучения	Количество
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

Особенности организации образовательного процесса.

Программа предполагает удаленное online обучение в личном кабинете на платформе <https://anodpomart.getcourse.ru/cms/system/login?required=true> 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

БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ					
№	Название урока	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводный урок в базовый курс по основам дизайна с нуля.	1	20 мин.	25 мин.	
I. MOTION ДИЗАЙН В ОФИСНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ					
		9			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Текущий контроль ▪ Контроль ДЗ после каждого урока
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.	
II. MOTION ДИЗАЙН В WEB РЕКЛАМЕ					
		7			
1.	Вводное занятие.	1	20 мин.	25 мин.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Текущий контроль

2.	Сфера применения	1	20 мин.	25 мин.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Контроль ДЗ после каждого урока
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.	
III. MOTION ДИЗАЙН В ТЕЛЕКИНОПРОИЗВОДСТВЕ		6			
1.	Вводное занятие.	1	20 мин.	25 мин.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Текущий контроль ▪ Контроль ДЗ после каждого урока
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.	
IV MOTION ДИЗАЙН В ART АНИМАЦИИ		4			
1.	Вводное занятие.	1	20 мин.	25 мин.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Текущий контроль ▪ Контроль ДЗ после каждого урока
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.	
ИТОГОВОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ					
		2			
1	Итоговое представление кейс-портфолио по всему блоку заданий.	2	30 мин.	60 мин.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Текущий контроль ▪ Кейс-портфолио по всему блоку заданий
ВСЕГО ЧАСОВ: 29					

**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
2024-2025	01.09.2024	29.11.2024	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://anodpomart.getcourse.ru/cms/system/login?required=true>

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://anodpomart.getcourse.ru/cms/system/login?required=true>. Доступ к обучающей платформе <https://anodpomart.getcourse.ru/cms/system/login?required=true> 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 чат 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**»

УТВЕРЖДАЮ
Директор
АНО ДПО «МАРТ»
/ Лобачев М. В. /
«__» июля 2024 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

НА 2024 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, 2024

Особенности организации образовательного процесса в 2024 году

К обучению допускаются все желающие без предварительного отбора в возрасте от 14 лет. Рекомендуемое 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 2024 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	МОТИОН ДИЗАЙН В ОФИСНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ	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	МОТИОН ДИЗАЙН В WEB РЕКЛАМЕ	После освоения модуля учащийся легко сможет создать анимированные Web баннеры на профессиональном уровне используя бесплатное онлайн программное обеспечение – аналог профессионального платного ПО.
III	МОТИОН ДИЗАЙН В ТЕЛЕКИНОПРОИЗВО ДСТВЕ	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	МОТИОН ДИЗАЙН В АРТ АНИМАЦИИ	Модуль знакомит учащихся с основами анимации stop motion в доступных по своим техническим характеристикам версиях профессионального ПО.

Календарно-тематический план на 2024 год

№ п/п	Тема урока, вид урока	Формы организации познавательной деятельности	Формы контроля	Формирование универсальных учебных компетенций	Планируемая дата	Фактическая дата
БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ						
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.	01.09.2024	
Модуль I						
МОТИОН ДИЗАЙН В ОФИСНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ						
1.	<i>Урок 1. Вводное занятие.</i>	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.	04.09.2024	
2.	<i>Урок 2. Сфера применения. Эскиз композиции.</i>	Фронтальная с элементами индивидуальной	Текущий контроль Тестирование Машинный	<u>Познавательные общеучебные:</u> технология создания офисного пакета фирменного стиля.	07.09.2024	

3.	Урок 3. Верстка плаката в офисной программе		контроль	<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.	10.09.2024	
4.	Урок 4. Анимация плаката в офисной программе				13.09.2024	
5.	Урок 5. Дизайн-верстка многостраничной презентации в офисной программе. Экспорт в HD видео формат.				16.09.2024	
6.	Урок 6. Верстка плаката в формате HD видео для мобильного телефона в офисной программе. Экспорт в HD видео формат.				19.09.2024	
7.	Урок 7. Дополнительный урок. Как добавить фоновый рисунок на слайд в Power Point				22.09.2024	
8.	Урок 8. Дополнительный урок. Что такое цветовой круг и как дизайнеры подбирают цвета?				25.09.2024	

9.	Урок 9. Дополнительный урок. Как сделать в PHOTOSHOP фон заданного размера				28.09.2024	
Модуль II МОТИОН ДИЗАЙН В WEB РЕКЛАМЕ						
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.	03.10.2024	
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.	06.10.2024	
3.	Урок 3. Web баннер. Популярный размер. Создание изображения.				09.10.2024	
4.	Урок 4. Web баннер. Популярный размер. Анимация. Экспорт баннера в web формат.				12.10.2024	
5.	Урок 5. Ведущий web баннер. Создание 3D анимации.				15.10.2024	

6.	Урок 6. Ведущий web баннер. Анимация текста. Экспорт баннера в web формат.				18.10.2024	
7.	Урок 7. Дополнительный урок. Как сделать в PHOTOSHOP фон заданного размера.				21.10.2024	
Модуль III						
МОТІОН ДІЗАЙН В ТЕЛЕКІНОПРОІЗВОДСТВЕ						
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.	24.10.2024	
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.	27.10.2024	
3.	Урок 3. Создание анимированной монограммы. Экспорт в формате анимированного GIF				30.10.2024	
4.	Урок 4. Видеомонтаж с анимированной монограммой				05.11.2024	

5.	Урок 5. Видеомонтаж. Работа со звуком				08.11.2024	
6.	Урок 6. Видеомонтаж. Запись в формате HD видео				11.11.2024	
Модуль IV MOTION ДИЗАЙН В ART АНИМАЦИИ						
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.	14.11.2024	
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.	17.11.2024	
3.	Урок 2. Задание по анимации «Мимика» часть I в программе Adobe Photoshop				20.11.2024	
4.	Урок 3. Задание по анимации «Мимика» часть II в программе Adobe Photoshop				23.11.2024	
5.	Урок 5. Задание по анимации				26.11.2024	

	«Мимика» часть III в программе Adobe Premiere Pro.					
ИТОГОВОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ						
1.	Итоговое представление кейс-портфолио по всему блоку заданий.				29.11.2024	

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

Перечень итоговых работ		
№	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 mp4.
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	Итоговое представление кейс-портфолио по всему блоку заданий.	

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 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. Научная электронная библиотека: <https://www.elibrary.ru/>
2. 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 2012, 175-178 с.
3. 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
4. Дональд Норман, «Дизайн привычных вещей», Манн, Иванов и Фербер, 2013
5. Дизайн для реального мира, Издатель Дмитрий Аронов, 2008
6. Артемий Лебедев, «Ководство» Издательство Студии Артемия Лебедева 2014
7. Агафонова Н.А. «Общая теория кино и основы анализа фильма», Минск: Тесей, 2008 г.
8. Аксенов И.А. «Сергей Эйзенштейн. Портрет художника», СК СССР, «Киноцентр», М., 1991 г.
9. Вайсфельд И. «Идея и тема//От замысла к фильму», М., 1963 г.
10. Веницкий Д. «Из дневника художника-постановщика», М., «Искусство», 1980 г.
11. Волкова П.Д. «Андрей Тарковский», М., «Подкова», «Эксмо-пресс», 2002 г.
12. Галь Н. «Слово живое и мертвое», М., 2001 г.
13. Головня А.Д. «Мастерство кинооператора», М., «Искусство», 1995 г.
14. Горюнова Н.Л. «Художественно-выразительные средства экрана», М., 2000 г.
15. Засурский И. «Масс-медиа второй республики», М., МГУ, 1999 г.
16. Захава Б.Е. «Мастерство актера и режиссера: учебное пособие», М.: ГИТИС, 2008 г.
17. Комаров С.В. «Великий немой. Из истории зарубежного киноискусства (1895-1930)», М., 1994.
18. Кулешов Л.В. «Практика кинорежиссуры», М., «Искусство», 1987 г.
19. Криштул Б.И. «Кинопродюсер», М., Росфонд культуры, 2000 г.
20. Лотман Ю.М. «Семиотика кино и проблемы кино эстетики», СПб., 2000 г.
21. Макки Р. «История на миллион», М., 2010 г.
22. Медынский С.Е. «Оператор: Пространство. Кадр», учебное пособие для студентов вузов, М.: Аспект Пресс, 2004.
23. Митта А. «Кино между адом и раем», М., 1999 г.
24. Михалков-Кончаловский А. «Парабола замысла», М., «Искусство», 1977 г.
25. Михальченко С. «Экранизация-интерпретация», М., 2001 г.
26. Нехорошев Л. «Драматургия фильма», М., ВГИК, 2009 г.
27. Параджанов С. «Исповедь», СПб., «Азбука», 2001 г.
28. Плахов А. «Режиссеры настоящего», Том 1, СПб., «Сеанс», «Амфора», 2008 г.

29. Прайс М. «Телевидение и телекоммуникации в переходный период», М., МГУ, 2000 г.
30. Пудовкин В.И. Собрание сочинений в трех томах, М., «Искусство», 1976 г.
31. Ромм М.И. Избранные произведения в трех томах, М., «Искусство», 1987 г.
32. Сапжак В. С. «Телевидение и мы: четыре беседы», М.: Аспект Пресс, 2007 г.
33. Соколов А.Г. «Монтаж: Телевидение. Кино. Видео: учебник», Ч. 1-3, М., 2000-2001 г.
34. Станиславский К.С. «Работа актера над собой», М.А. Чехов «О технике актера», М.: Артист. Режиссер. Театр, 2002 г.