

Министерство культуры Иркутской области



Государственное бюджетное учреждение культуры
Иркутская областная государственная универсальная научная библиотека
им. И. И. Молчанова-Сибирского

СОГЛАСОВАНО
Протокол Методического совета
ГБУК ИОГУНБ
От 07.08.2024 №_

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБУК ИОГУНБ
Л. А. Сулейманова
(подпись)
«26» августа 2024



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

МОУШН-ДИЗАЙН

Направленность: художественная, техническая

Возраст обучающихся: 12–18 лет

Срок реализации программы: 1 год

Форма обучения: очная с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий

Авторы-разработчики программы: методисты ШКИ А.С.Тиллаева, М.П.Левитан

Иркутск, 2024

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Общая характеристика дополнительной общеразвивающей программы (далее – общеразвивающая программа, программа).

Общеразвивающая программа «Моушн-дизайн» имеет комбинированную направленность: художественную и техническую. Состоит из двух дисциплин «Дизайн» и «Моушн-графика», обучение по которым проходит параллельно. «Дизайн» является базовой дисциплиной, на занятиях обучающиеся создают художественный образ и объект, отрабатывают навыки создания визуального контента с использованием профессионального программного обеспечения. «Моушн-графика» изучает процесс создания движения объекта в кадре и видеоспецэффектов. При освоении дисциплины обучающиеся получают навыки работы с профессиональным программным обеспечением и оборудованием, необходимым для съемки и монтажа видеоматериала.

В основу общеразвивающей программы заложена структура дополнительной предпрофессиональной программы в области искусств, значительный объем учебных часов составляет практическая работа, направленная на глубокое освоение пройденного материала.

Общеразвивающая программа составлена с учетом возрастных особенностей обучающихся, подходит для учеников без специальной подготовки.

1.2. Нормативные документы, регламентирующие разработку дополнительной общеразвивающей программы:

Нормативно-правовую базу разработки ДОП составляют:

– Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации»;

– СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28;

– Локальные нормативные акты ГБУК ИОГУНБ, регламентирующие образовательную деятельность по дополнительным образовательным программам.

1.3. Актуальность программы

Моушн-дизайн – востребованное направление в сфере маркетинга и видеопроизводства. С развитием цифровых технологий и расширением технических возможностей digital-рекламы увеличивается спрос не только на продукт, но и на квалифицированных специалистов. Программа «Моушн-дизайн» направлена на увеличение интереса к профессии «моушн-дизайнер» среди школьников и абитуриентов вузов. И может рассматриваться как начальный этап в освоении креативной профессии.

1.4. Объемы и сроки освоения образовательной программы.

Срок реализации программы: 1 год.

Объем программы: 150 часов.

Адресат программы: учащиеся 12-18 лет.

Максимальная недельная нагрузка: 6 академических часов в неделю.

Режим занятий: два учебных дня в неделю по три занятия с перерывами между ними не менее 10 минут. Занятие – 1 академический час, продолжительность академического часа – 45 мин.

1.5. Отличительные особенности программы от уже существующих.

Обучение техническим и художественным навыкам в программе построено через реализацию творческих проектов. Темы, образы и сюжеты внутри проектов посвящены региональным задачам, значимым для общества. К формированию тем проектов привлекаются представители бизнес- сообщества, социальных и государственных организаций города, они же выступают своего рода заказчиками для обучающихся. Таким образом обучающиеся получают опыт подчинения художественных и технических средств выразительности замыслу и поставленной задаче, а также опыт работы с реальным рынком и живой аудиторией. Востребованность на рынке и возможность самореализации являются важнейшим стимулом для дальнейшего творческого и профессионального роста.

Обучение и опыт, приобретенный на актуальных и востребованных проектах, являются отличительными особенностями данной обучающей программы.

Форма обучения: очная с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

1.6. Цель и задачи программы

Цель: создание условий для раннего профессионального самоопределения обучающихся в сфере моушн-дизайна и формирования у обучающихся интереса к творческой деятельности.

Задачи:

– обучающие задачи: дать представление о профессии моушн-дизайнер и рынке креативных индустрий в целом; обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: подготовительный, производственный, этап распределения; научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий;

– развивающие задачи: развить навыки организации, а также сформировать опыт самостоятельной работы и коллективной творческой деятельности; применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;

– воспитательные задачи: привлечь обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества; развить умение работать в команде; сформировать навык поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели; воспитание творческой активной и самостоятельной личности.

1.7. Особенности организации образовательного процесса

Формы учебной деятельности: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, самостоятельная работа над проектом, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий.

Образовательный процесс преимущественно реализуется в очной форме. При необходимости программа может реализовываться с применением дистанционных образовательных технологий с использованием электронных платформ и ресурсов для онлайн-конференций, группы в социальных сетях и других ресурсов.

Используемые педагогические технологии – технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология модульного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология проектной деятельности, технология игровой

деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология развития критического мышления, технология портфолио, технология образа и мысли, технология дебатов и др.

При выполнении обучающимися самостоятельных работ любого вида руководящая роль принадлежит педагогу. Педагог продумывает систему самостоятельных работ, их планомерное включение в образовательный процесс. Он определяет цель, содержание и объем каждой самостоятельной работы, ее место на занятии, методы обучения различным видам самостоятельной работы. Он обучает методам самоконтроля и осуществляет контроль за качеством выполняемых заданий, изучает индивидуальные особенности обучающихся и учитывает их при организации самостоятельной работы.

Критериями оценки результатов самостоятельной работы обучающегося являются:

- уровень освоения обучающимся учебного материала;
- умение обучающегося использовать теоретические знания при выполнении практических задач;
- обоснованность и четкость изложения ответа;
- оформление материала в соответствии с требованиями.

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам организуется с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся.

1.8. Планируемые результаты реализации программы

В результате реализации программы учащиеся будут знать:

- основы композиции и цветоведения, моушн-графики;
- основные приемы работы с растровой графикой и профессиональными программами для фото- и видеобработки;
- ноды их применение: background, merge, transform, mask, shape.

Учащиеся будут обладать следующими навыками практической деятельности:

- создание дизайн-макетов;
- создание моушн-графики – анимация растровых изображений – выполнение финального рендера.

Общеразвивающая программа направлена на формирование следующих метапредметных результатов (метапредметных компетенций) у обучающихся:

- регулятивные результаты: способность планировать свои действия при работе над творческим проектом;
- познавательные результаты: владение навыками и приемами анализа и синтеза, а также подбора информации к заданному сюжету;
- личностные результаты: способность к сотрудничеству со сверстниками при создании проектов, требующих взаимодействия внутри группы;
- коммуникативные результаты: способность включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; развитие навыка договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, умения приходить к общему решению;
- предметные результаты: способность решать учебные задачи, поставленные в процессе работы над творческим проектом;
- художественные результаты: создание сюжетов с логичной композицией, выражающей заложенную идею, умение работать с колоритом и композицией кадра при создании видеосюжетов и иных анимированных графических элементов;

– технические результаты: умение обучающегося выполнять творческий проект, соответствующий техническим требованиям и характеристикам оборудования, на котором этот продукт будет демонстрироваться.

Умение обучающихся создавать креативный продукт, соответствующий творческим задачам и отвечающий техническим характеристикам, необходимым для его корректной демонстрации на различном оборудовании – от мобильного устройства до широкоформатных светодиодных экранов, является главным критерием успешного освоения общеразвивающей программы «Моушн-дизайн».

1.9. Фонд оценочных средств:

Программа считается успешно освоенной, если:

– итоговая проектная работа прошла публичную защиту, на которой обучающиеся демонстрируют достижение планируемых результатов (регулятивные, познавательные, личностные, коммуникативные, предметные, художественные и другие);

– защищаемая проектная работа соответствует критериям: соответствие заявленной тематике; актуальность использованных информационных материалов; полнота и образность раскрытия темы; оригинальность идеи и качество ее воплощения; креативность.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план:

№ п/п	Наименование дисциплины/раздела/темы	Общая трудоемкость, час	Аудиторные занятия, час			Формы промежуточной, итоговой аттестации
			всего	из них		
				теория	практика	
1.	Дизайн	75	75	19	56	Защита проекта
1.1	Основы дизайна		3	1,5	1,5	
1.2	Средства выразительности в графике		3	0,5	2,5	
1.3	Основы стилизации		3	0,5	2,5	
1.4	Структура и типы плоскостной композиции		3	0,5	2,5	
1.5	Средства гармонизации в плоскостной композиции		3	0,5	2,5	
1.6	Художественные приемы, основанные		3	0,5	2,5	
1.7	Методы организации пространства в композиции		3	0,5	2,5	
1.8	Основы колористики		3	0,5	2,5	
1.9	Цвет в композиции		3	0,5	2,5	
1.10	Цветовые гармонии		3	0,5	2,5	
1.11	Световоздушная перспектива		3	1	2	
1.12	Цветовосприятие		3	1	2	
1.13	Ассоциация как средство выразительности		3	1	2	
1.14	Методы работы с художественным образом		3	1	2	
1.15	Основы типографики		3	2	1	
1.16	Шрифт		3	1	2	
1.17	Плакат		3	0,5	2,5	
1.18	Брендбук		3	2	1	
1.19	Художественный образ бренда		3	0,5	2,5	
1.20	Элементы брендбука		3	1,5	4,5	
1.21	Мокап для брендбука		9	1,5	7,5	

1.22	Итоговый проект		3	0	3	
2.	Моушн-дизайн	75	75	16,5	58,5	Защита проекта
2.1	Введение в моушн-дизайн		3	1,5	1,5	
2.2	Программа VSDC Video Editor Pro		3	1,5	1,5	
2.3	Нодовая система		3	1,5	1,5	
2.5	Анимация в моушн-дизайне		6	1,5	4,5	
2.6	Типографика в моушн-дизайне		6	1,5	4,5	
2.7	Векторная графика		9	1,5	7,5	
2.8	Растровая графика		9	1,5	7,5	
2.9	Видео в моушн-дизайне		9	1,5	7,5	
2.10	Инфографика		9	1,5	7,5	
2.11	Эффекты и модификаторы		3	1,5	1,5	
2.12	3D-графика в моушн-дизайне		12	1,5	10,5	
2.13	Итоговый проект		3	0	3	
Общий объем часов		150	150	35,5	114,5	
Количество часов в неделю: 6 часов						

2.3. Содержание учебного плана

2.3.1. Рабочая программа дисциплины «Дизайн»

2.3.1.1. Цель изучения:

Умения	Знания
<ul style="list-style-type: none">– владение основами построения композиций и цветовых гармоний;– сформировать практические навыки создания дизайн-проектов;– развитие художественного вкуса, фантазии, пространственного мышления;– овладение основными навыками работы в графических программах;– овладение навыком стилизации.	<ul style="list-style-type: none">– законы, закономерности, правила и приемы композиции и цветоведения в дизайне;– выразительные возможности тона и цвета;– ключевые этапы развития дизайна;– роль дизайна в развитии материальной культуры.

2.3.1.2. Виды учебной работы:

Вид учебной работы	Объем часов
	75
теоретическое обучение	19
практические занятия	56
Итоговая аттестация проводится в форме	Защита проекта

2.3.1.3. Тематический план и содержание учебной дисциплины:

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Количество часов
Тема 1. Основы дизайна	Содержание учебного материала	
	Теоретическая часть Роль дизайна в развитии материальной культуры	1,5
	Практическая часть «Паспорт» шедевра мирового дизайна. Упражнение на заданную тему	1,5
Тема 2. Средства выразительности в графике	Теоретическая часть Средства выразительности в графике	0,5
	Практическая часть Точка, линия, пятно. Упражнение на заданную тему.	2,5
Тема 3. Основы стилизации	Теоретическая часть Основы стилизации	0,5
	Практическая часть Виды и приемы стилизации. Упражнение на заданную тему	2,5
Тема 4. Структура и типы плоскостной композиции	Теоретическая часть Композиционный центр. Статичная и динамичная композиция. Художественные приемы: акцент, сгущение, разряжение.	0,5
	Практическая часть Организация статичной и динамичной композиции. Упражнение на заданную тему	2,5

Тема 5. Средства гармонизации в плоскостной композиции	Теоретическая часть Повторности в композиции «ритм» и «метр»	0,5
	Практическая часть Организация метрической и ритмической композиции. Упражнение на заданную тему	2,5
Тема 6. Художественные приемы, основанные на качественных характеристиках	Теоретическая часть Контраст, нюанс, тождество	0,5
	Практическая часть Организация контрастной и нюансной композиции. Упражнение на заданную тему	2,5
Тема 7. Методы организации пространства в композиции	Теоретическая часть Симметрия и асимметрия	0,5
	Практическая часть Организация симметричной и ассиметричной композиции. Упражнение на заданную тему.	2,5
Тема 8. Основы колористики	Теоретическая часть Теория цвета, цветовой круг	1
	Практическая часть Создание цветовых гармоний с помощью цветового круга. Упражнение на заданную тему	2
Тема 9. Цвет в композиции	Теоретическая часть Ахроматические, хроматические гаммы	0,5
	Практическая часть Создание ахроматических и, хроматических композиций. Упражнение на заданную тему	2,5
Тема 10. Цветовые гармонии	Теоретическая часть Контраст и нюанс в цветовых гармониях	0,5
	Практическая часть Создание контрастных и нюансных цветовых композиций. Упражнение на заданную тему	2,5
Тема 11. Световоздушная перспектива	Теоретическая часть Плановость, воздушная перспектива.	1
	Практическая часть Создание многоплановой композиции. Упражнение на заданную тему.	2
Тема 12. Цветовосприятие	Теоретическая часть Формирование образа посредством цвета. Особенности восприятия цвета человеком	1
	Практическая часть Создание художественного образа с помощью цвета. Упражнение на заданную тему	2
Тема 13.	Теоретическая часть Формирование художественного образа посредством ассоциации	1

Ассоциация, как средство выразительности	Практическая часть Создание художественного образа с в технике коллажирования. Упражнение на заданную тему	2
Тема 14. Методы работы с художественным образом	Теоретическая часть Формирование художественного образа посредством техники исполнения	1
	Практическая часть Создание художественного образа с помощью различных техник. Упражнение на заданную тему	2
Тема 15. Основы типографики	Теоретическая часть Типографика	2
	Практическая часть Анализ шрифта. Упражнение на заданную тему	1
Тема 16. Шрифт	Теоретическая часть Типы шрифтов, шрифтовые пары	1
	Практическая часть Шрифтовая композиция. Упражнение на заданную тему	2
Тема 17. Плакат	Теоретическая часть Дизайн плаката	0,5
	Практическая часть Дизайн плаката. Упражнение на заданную тему	2,5
Тема 18. Брендбук	Теоретическая часть Брендбук. Правила создания	2
	Практическая часть Анализ бренда для создания брендбука. Упражнение на заданную тему	1
Тема 19. Художественный образ бренда	Теоретическая часть Художественный образ бренда	0,5
	Практическая часть Создание художественного образа бренда на основе философии компании. Упражнение на заданную тему	2,5
Тема 20. Элементы брендбука	Теоретическая часть Логотип. Типографика. Цветовая гамма.	1,5
	Практическая часть Создание логотипа. Подбор цветовой гаммы и шрифта. Упражнение на заданную тему	4,5
Тема 21. Мокап для брендбука	Теоретическая часть Мокап для брендбука	1,5
	Практическая часть Работа с мокапами. Упражнение на заданную тему	7,5
Тема 22.	Теоретическая часть Итоговая работа. Создание брендбука. Защита проекта	3

2.3.1.4. Информационное обеспечение реализации программы

Программное обеспечение: AliveColors Business

Интернет-ресурсы:

1. Стартовая площадка. Хранилище: [материалы по курсу «Графический дизайн»] //YouTube.com : [сайт]. – URL: <https://www.youtube.com/@user-eq3mc8dq3n/community> (дата обращения: 12.09.2023).

2. Firefly Design: [онлайн-обучение графическому дизайну] // YouTube.com: [сайт]. – URL: <https://www.youtube.com/@fireflydesign4762> (дата обращения: 12.09.2023).

3. Design TV: [видео-уроки по графическому дизайну] // Дзен: [контентплатформа]. –URL: https://dzen.ru/design_tv (дата обращения: 12.09.2023).

2.3.2. Рабочая программа дисциплины «Моушн-дизайн».

2.3.2.1. Цель изучения:

Умения	Знания
<ul style="list-style-type: none">– основные приемы создания моушн-графики;– анимировать растровые изображения, логотипы и иконки;– использовать на практике видеозаписи: свечение, glith-эффект, параллакс, моушн-переходы, slow-motion;– выполнять финальный рендер.	<ul style="list-style-type: none">– основы моушн-графики;– области применения моушн-графики;– ноды их применение: background, merge, transform, mask, shape;– основные приемы работы с растровой графикой;– принципы и использование анимации;– профессиональные программы для фотовидеообработки и анимации.

2.3.2.2. Виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
	75
теоретическое обучение	16,5
практические занятия	58,5
Итоговая аттестация проводится в форме	Защита проекта

2.3.2.3. Тематический план и содержание учебной дисциплины.

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Количество часов
	Содержание учебного материала	
Тема 1. Введение в моушн-дизайн	Теоретическая часть Моушн-дизайн. Виды моушн-дизайна. Область применения. Программное обеспечение для моушн-дизайна.	1,5
	Практическая часть Знакомство с VSDC Video Editor Pro. Интерфейс. Настройки.	1,5
Тема 2. Программа VSDC Video Editor	Теоретическая часть Особенности работы с VSDC Video Editor Pro.	1,5

Pro	Практическая часть Скачивание, установка. Настройка ПО для работы с моушн-графикой. Создание Fusion-композиции. Знакомство с интерфейсом. Настройка Fusion.	1,5
Тема 3. Нодовая система	Теоретическая часть Ноды для видеомонтажа. Применение и основы работы. Основные ноды: Background, Merge, Transform, Mask, Shape.	1,5
	Практическая часть Работа с основными нодами (добавление и настройка), построение композиции с использованием нод.	1,5
Тема 4. Анимация в моушн-дизайне	Теоретическая часть. Теория анимации	1,5
	Практическая часть Принципы анимации. Анимация масок.	4,5
Тема 5. Типографика в моушн-дизайне	Теоретическая часть. Роль и требования к шрифтам в моушн-дизайне	1,5
	Практическая часть. Анимация шрифтов. Кинетическая типографика: понятие, области применения. Создание кинетической типографики.	4,5
Тема 6. Векторная графика	Теоретическая часть. Особенности векторной графики	1,5
	Практическая часть Создание векторной графики. Добавление в проект векторной графики, созданной в разных программах, и способы её анимации.	7,5
Тема 7. Растровая графика	Теоретическая часть. Особенности растровой графики	1,5
	Практическая часть Работа с растровой графикой. Добавление в проект растровой графики и способы её анимации.	7,5
Тема 8. Видео в моушн-дизайне	Теоретическая часть. Видео-контент в моушн-дизайне: основные понятия, принципы и области применения.	1,5

	Практическая часть Добавление видео в Fusion-композицию. Обработка видео. Способы наложения видео (алгоритм смешивания слоёв). Кейнг и ротоскоп. Создание мультиэкранов	7,5
Тема 9. Инфографика	Теоретическая часть. Инфографика: понятие, её виды, принципы и области применения	1,5
	Практическая часть Создание анимированного резюме. Анимация статистики. Создание анимированных карт. Создание анимированных ссылок. Анимация периодической печати.	7,5
Тема 10. Эффекты и модификаторы	Теоретическая часть. Эффекты и модификаторы: определения, виды, области и принципы применения	1,5
	Практическая часть Работа с эффектами и модификаторами	1,5
Тема 11. 3D-графика в моушн-дизайне	Теоретическая часть. 3D-графика: определение, основные понятия, принципы применения	1,5
	Практическая часть 3D-пространство, основные ноды, сборка 3D-композиции. Настройка 3D-объектов: цвет, текстура, отражение. Добавление и настройка света в 3D-композицию. Анимация 3D-объектов. Анимация 3D-камеры. Паралакс слайдшоу.	10,5
Тема 12. Итоговый проект	Индивидуальный проект на выбор: заставка, инфографика, анимация логотипа.	3

2.3.2.4. Информационное обеспечение реализации программы

Программное обеспечение:

- AliveColors Business
- VSDC Video Editor Pro
- RESOLUME ARENA– RESOLUME WIRE

Интернет-ресурсы:

1. Олегыч : [как сделать видео с элементами дополненной реальности] // YouTube : [сайт]. – <https://www.youtube.com/@OOlegich/about> (дата обращения: 12.09.2023).
2. SreDa Vision : [полезные материалы для проектов в моушн графике] // YouTube : [сайт]. – URL: <https://www.youtube.com/channel/UCejTSblYN6NXp249k33EIDQ> (дата обращения: 12.09.2023).
3. Media Home : [проекторы для личного кинотеатра] // YouTube : [сайт]. – URL: <https://www.youtube.com/channel/UCtiN4iP6hDkH5Jh6SkA5G3g> (дата обращения: 12.09.2023).
4. Таймсейвер – Уроки Davinci Resolve и Fusion // ВКонтакте : [социальная сеть]. – URL: https://vk.com/timesaver_vfx (дата обращения: 12.09.2023). – Доступ после регистрации.

3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1. Формы занятий, планируемых по каждой дисциплине.

Дизайн:

– теоретическое занятие: лекция, анализ наглядных и иных материалов, дискуссия;
– практическое занятие: мастер-класс, работа над проектом (выбор темы, постановка цели, сбор материала, работа над структурой и композицией проекта в рамках задачи и идеи), презентация проекта.

Моушн-дизайн:

– теоретическое занятие: лекция, анализ наглядных и иных материалов (референсов), дискуссия;
– практическое занятие: мастер-класс, работа над проектом (выбор темы, постановка цели, сбор материала, работа над структурой и композицией проекта в рамках задачи и идеи), презентация проекта.

Формы организации деятельности учащихся на занятии: групповая, мелкогрупповая, индивидуальная, фронтальная.

3.2. Методы организации учебно-воспитательного процесса:

– репродуктивный метод;
– словесные методы обучения: лекция, объяснение, рассказ, чтение, беседа, диалог, консультация;

– методы практической работы;

– метод наблюдения: запись наблюдений, зарисовка, рисунки, запись звуков, голосов, сигналов, фото- и видеосъемка, проведение замеров;

– методы проблемного обучения: эвристическая беседа, постановка проблемных вопросов; объяснение основных понятий, определений, терминов, создание проблемных ситуаций, постановка проблемного вопроса; самостоятельная постановка, формулировка и решение проблемы обучающимися, поиск и отбор аргументов, фактов, доказательств и др.;

– метод игры: игры дидактические, развивающие, познавательные, подвижные, компьютерные, на развитие внимания, памяти, глазомера, воображения;

– наглядный метод обучения: картины, рисунки, плакаты, фотографии, таблицы, схемы, чертежи, графики и иные демонстрационные материалы.

4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

4.1. Материально-техническое обеспечение:

№	Наименование учебной дисциплины (раздела/модуля) в соответствии с учебным планом	Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий и пр. с перечнем основного оборудования	Форма владения, пользования (собственность, оперативное управление, аренда и т. п.)
1	Дизайн	Студия 617 Персональное рабочее место для компьютерного дизайна, включающее в себя ПК и комплект специализированного ПО для обработки фото, работы с различной графикой, видеомонтажа и цветокоррекции – 15 шт.; рабочая станция преподавателя – 1 шт.; мобильные рабочие станции для проведения мероприятий и выездной работы	Оперативное управление, собственность

		– 2 шт.; общее рабочее место – 1 шт., представляющее из себя специализированный стол для дизайна с ящиками и выдвижными мольбертами.	
2	Моушн-дизайн	Студия 617 Комплект для студийной и выездной фото и видеосъемки; комплект для макросъемки и предметной съемки; комплект для аэрофото- и видеосъемки); персональное рабочее место – 15 шт.	Оперативное управление, собственность

4.2. Обеспеченность учебными материалами, техническими и электронными средствами обучения и контроля знаний:

№ п/п	Наименование	Вид	Форма доступа	Кол-во
1.	Интернет-ресурсы. Статьи	Электронный	Кабинеты	2
2.	Мультимедийные презентации лекций	Электронный	Кабинеты	2
3.	Методические материалы	Электронный	Кабинеты	2

4.3. Кадровое обеспечение.

4.3.1. Преподавательский состав:

- педагог дополнительного образования студии «Фото- и видеопроизводство»;
- педагог дополнительного образования студии «Дизайн».

5. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ

Оценка качества рабочей программы включает в себя:

- текущий контроль успеваемости;
- итоговую аттестацию.

Для текущего контроля успеваемости предусмотрены следующие формы:

- проведение устных опросов;
- просмотр творческих работ (работа над упражнениями).

Текущий контроль успеваемости обучающихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного учебным процессом.

Цель текущего контроля – проверка и коррекция выполнения текущих заданий, упражнений.

При выставлении оценок учитываются качество выполнения заданий, установок и пожеланий преподавателя, творческая инициативность и самостоятельность при выполнении домашних заданий, темпы освоения теоретического материала и наработки умений.

Контрольные задания могут проходить в форме тестирования, практической работы, защиты проекта и др. Контрольные задания в рамках итоговой аттестации проводятся на завершающих учебный год учебных занятиях в счет аудиторного времени, предусмотренного на изучение учебной дисциплины.

Объем приобретенных знаний, уровень умений и навыков должен соответствовать программным требованиям. Самостоятельные задания должны выполняться полностью и в пределах установленного срока. Индивидуальный подход к обучающемуся может

выражаться в разном по сложности материале. В отдельных случаях возможно увеличение срока для выполнения самостоятельного задания.

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Дизайн:

1. Игнатьева, О. А. Особенности проектной графики: учебное пособие / О. А. Игнатьева, Е. Н. Курочкина; [научный редактор П. А. Новиков] ; Министерство образования и науки РФ, Иркутский национальный исследовательский технический университет. – Иркутск: ИРНИТУ, 2018. – 128 с.

2. Игнатьева, О. А. Рисунок дизайнера: учебное пособие / О. А. Игнатьева, Е. Н. Курочкина, О. К. Лось; Министерство науки и высшего образования РФ, Иркутский национальный исследовательский технический университет. – Иркутск: ИРНИТУ, 2020. – 155 с.

3. Курочкина, Е. Н. Дизайн: введение в профессиональную деятельность: учебное пособие / Е. Н. Курочкина, О. А. Игнатьева; тематический редактор О. К. Лось; Министерство науки и высшего образования РФ, Иркутский национальный исследовательский технический университет. – Иркутск: ИРНИТУ, 2019. – 146 с.

4. Пендикова, И. Графический дизайн: стилевая эволюция / И. Пендикова; редактор Л. М. Дмитриева; Омский государственный технический университет. – Москва: Магистр: ИНФРА-М, 2022. – 158 с.

5. Пименов, В. И. Видеомонтаж: практикум: учебное пособие для высших учебных заведений / В. И. Пименов. – 2-е издание, исправленное и дополненное. – Москва: Юрайт, 2020. – 159 с.

6. Победаш, Е. В. Современные технологии в дизайне и компьютерное обеспечение дизайн-проектирования: учебное пособие / Е. В. Победаш, Н. В. Бычкова; Иркутский национальный исследовательский технический университет. – Иркутск: ИРНИТУ, 2021. – 111 с.

7. Уильямс, Р. Дизайн. Книга для недизайнеров: принципы оформления и типографики для начинающих / Робин Уильямс; [перевод с английского В. Черник]. – 4-е международное издание. – Санкт-Петербург [и др.]: Питер, 2019. – 239 с.

8. Фриман, М. Идеальная экспозиция: профессиональное практическое руководство по созданию безупречных цифровых фотографий даже в самых сложных условиях съемки: [перевод с английского] / Майкл Фриман. – 2-е издание, дополненное, исправленное и переработанное. – Москва: Хорошая книга, [2018]. – 192 с. .

Моушн-дизайн:

1. Альтендорфер, А. Анимация кадр за кадром. Создание фильмов с использованием LEGO® = Stop Motion Animation. Kreative Filme mit LEGO®-Figuren / Александр Альтендорфер ; [перевод с немецкого А. Ю. Татарина, О. В. Готлиб]. – Москва: ДМК Пресс, 2020. – 163 с.

2. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации / переводчик Д. Семенова. – 3dtotal publishing. – Санкт-Петербург: Питер, 2021. – 265 с. – (Компьютерная графика и мультимедиа).

3. Лященко, Д. Азбука комиксиста: как придумать и создать свой первый комикс / Дмитрий Лященко; перевод с английского А. Фасхутдинова [и др.]. – Москва: Бомбора™ : Эксмо, 2021. – 320 с. – (Гик-культура. Лучшие книги про вселенную комиксов).

4. Маккефри, М. Unreal Engine VR для разработчиков: создание виртуальной реальности с использованием UE4 / Митч Маккефри ; перевод с английского Н. И. Веселко [и др.]. – Москва: ЭКСМО: Бомбора™, 2019. – 248 с.

5. Папагианнис, Х. Дополненная реальность: все, что вы хотели узнать о технологии будущего / Хелен Папагианнис ; перевод с испанского В. Михайлова. – Москва: Бомбора™, 2019. – 277 с.

6. Пулин, Р. Школа дизайна: шрифт: практическое руководство для студентов и дизайнеров / Ричард Пулин. – Москва: Манн Иванов и Фербер, 2020. – 240 с.

7. Стокман, С. Как снять отличное видео на зависть профессионалам: [книга для тех, кто мечтает снимать: два года в киношколе за 272 страницы] / Стив Стокман; перевод с английского Ю. Морозовой. – Москва: ЭКСМО, 2021. – 270 с.

8. Уайтекер, Тайминг в анимации / Гарольд Уайтекер, Джон Галас; перевод с английского Ф. Хитрука. – [Б. м., б. и.], 2000. – 142 с. – Скачать. URL: <https://disk.yandex.ru/i/S2UWGNqeUUifiA> (дата обращения: 12.09.2023).