

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»
Балтийская высшая школа музыкального и театрального искусства
(филиал РГИСИ в Калининграде)
Школа креативных индустрий

Утверждено:

«29» августа 2025 г.

Рабочая программа
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Креативные технологии»

Дисциплина по выбору: дизайн
2 год обучения

Калининград
2025

Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе (ДООП) «Креативные технологии» – «Дисциплина по выбору: дизайн» представляет собой корректировку Рабочей программы, утвержденной 15.12.2020 г.

Корректировку подготовили:

Литовских А. И., руководитель образовательных программ ШКИ г. Калининграда

Овчинникова Л. О., ведущий специалист учебно-методического управления филиала РГИСИ г. Калининграда

Особенности организации образовательного процесса 2-го года обучения	4
Задачи 2-го года обучения	4
Учебный план 2-го года обучения.....	5
Содержание программы 2-го года обучения	8
Планируемые результаты по итогам освоения 2-го года программы.....	11
Оценочные и методические материалы	14
Интернет источники	20
Литература.....	20

Особенности организации образовательного процесса 2-го года обучения

Особенностью образовательного процесса 2-го года обучения в Школе креативных индустрий (ШКИ) является комплексность и многообразие направлений деятельности учащихся, масштабность педагогических целей и задач.

Образовательный процесс организован преимущественно на интерактивных формах проведения занятий: все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность рефлексировать по поводу того, что они знают и умеют, – это способствует формированию высокого уровня эмоционального единения обучающихся.

Образовательный опыт обучающегося в ШКИ формируется через освоение основных этапов производства различных творческих продуктов, через поэтапную реализацию собственных проектов.

Характерной особенностью второго года обучения часто становится особая содержательная и организационная диффузность проектов. Так, с одной стороны, все проекты тесным образом связаны с тенденциями развития региона, потребностями экономики, в первую очередь креативной, актуальной повесткой государственной культурной политики. С другой стороны, работа над проектами подразумевает активную совместную деятельность обучающихся всех студий. Это создает условия для развития метапредметных и мягких навыков.

В первую очередь такой подход касается межстудийного проекта, реализуемого во втором полугодии – VR-спектакля с интерактивными элементами «Кто мы в мире будущего?» Формат проекта подразумевает постоянное творческое взаимодействие обучающихся всех студий, а его содержание обусловлено необходимостью формирования позитивного образа будущего и проактивной осознанной модели поведения у молодежи, а также значимостью различных механизмов профориентации.

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого включаются эффективные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий. Такой подход дает возможность обучающимся применять на практике полученные теоретические знания и приобретать ценные умения в процессе их творческой самореализации.

Задачи 2-го года обучения

Обучающие:

- развить навыки создания дизайн-продукта в трех различных областях: графический дизайн, трехмерный дизайн и иллюстрация;
- изучить процесс создания продукта, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом по трем различным направлениям, предлагаемым в студии;
- изучить основы графического дизайна;
- изучить основы иллюстрации;
- изучить основы трехмерного дизайна;
- освоить навыки работы с материалами для трехмерного дизайна, для макетирования и прототипирования: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;
- освоить навыки работы с оборудованием, таким как принтер, плоттер, станок лазерной резки, горячая струна;
- освоить навыки работы с программным обеспечением: Adobe Creative Cloud.

Развивающие:

- освоить последовательность действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- сформировать опыт самостоятельной и командной творческой проектной деятельности.

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- умение работать в команде, умение выслушать друг друга;
- воспитание чувства ответственности за партнеров и за себя;
- формирование умения поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитание самостоятельности и инициативы.

Учебный план 2-го года обучения

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

1.10	Растровая графика. Основы работы в Adobe Photoshop.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.11	Работа над проектом.	0	9	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.12	Презентация проекта: различные форматы.	2	7	9	Групповое обсуждение.
2	Модуль 2. 3D Дизайн. Иллюстрация. Графический дизайн.	24	84	108	Оценка проектов. Рефлексия.
2.1	Дизайн предметов. Введение в предметный дизайн и архитектуру.	2	1	3	Обсуждение
2.2	Дизайн предметов. Макетирование.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.3	Дизайн предметов. Горячая струна.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.4	Дизайн предметов. 2D в 3D.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.5	Основы иллюстрации. Комикс – искусство на стыке литературы и иллюстрации.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.6	Иллюстрация и анимация. Трансформация.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.7	Использование иллюстраций для статей и публикаций. Иллюстрация и контекст.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.8	Иллюстрация. Подготовка портфолио.	0	3	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога
2.9	Основы графического дизайна. Виды графического дизайна. Инструменты и методы.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.10	Векторная и растровая графика. Основы работы в Adobe Illustrator.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.11	Растровая графика. Основы работы в Adobe Photoshop.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.12	Оборудование в дизайне. Основы работы в Adobe InDesign.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.13	Графический дизайн. Подготовка портфолио.	1	5	6	Групповое обсуждение.

					Обратная связь от педагога.
2.14	Работа над проектом	1	8	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.15	Концепция проекта.	1	2	3	Обсуждение
2.16	Презентация проекта: различные форматы. Подготовка портфолио.	1	5	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.17	Питчинг. Презентация проектов.	1	5	6	Защита проектов. Презентации.
3	Модуль 3. Межстудийные проекты	0	108	108	
3.1	Межстудийный проект «Кто мы в мире будущего?» Общая концепция VR-спектакля. Синописис VR-спектакля, концепция виртуальной реальности. Создание нелинейного сценария. Дизайн персонажей и дизайн среды (внестудийная работа на стратегических сессиях, работа в студии Дизайна)	0	108	108	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
3.2	Межстудийный проект «Кто мы в мире будущего?». Звуковая концепция. Работа над звуковым ландшафтом, запись диалогов персонажей, создание музыкального оформления и главной музыкальной темы спектакля. Работа в студии Звукорежиссуры и современной электронной музыки.		27	27	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
3.3	Межстудийный проект «Кто мы в мире будущего?». Визуальная концепция. Работа с актерами и режиссерами, локациями. Создание видеоряда спектакля. Создание фотосессий для продвижения и оформления продукта. Работа в театральных мастерских, студии Фото- и видеопроизводства.	0	27	27	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
3.4	Межстудийный проект «Кто мы в мире будущего?». Финальная сборка Конструирование и тестирование VR-спектакля. Сбор обратной связи от фокус-группы, внесение правок. Работа в студии.	0	27	27	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
	ИТОГО (общее количество часов)	48	276	324	

Содержание программы 2-го года обучения

Модуль 1. Креативное мышление и сообщество

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

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

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

Тема 1.2. Форма. Функция. Иллюстрация.

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

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

Тема 1.3. Ограничение как триггер креативности. Магия ограничений. Иллюстрация.

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

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

Тема 1.4. Дизайн-процесс. Способы генерации идей.

Теория: Дискуссия на тему «Из чего строится дизайн-процесс». Брифинг: «Дети шпионов». Поиск смысла в незначительных фактах вокруг. Несколько способов генерирования идей.

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

Тема 1.5. Элементы визуального искусства. Цвет.

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

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

Тема 1.6. Элементы визуального искусства. Форма.

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

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

Тема 1.7. Элементы визуального искусства. Композиция.

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

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

Тема 1.8. Элементы визуального искусства. Масштаб.

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

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

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

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

Практика: Работа в Adobe Illustrator. Работа над проектом.

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

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

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

Тема 1.11. Работа над проектом

Практика: Реализация творческой задачи проекта.

Тема 1.12. Презентация проектов: различные форматы.

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

Практика: Презентация проекта: различные форматы. Презентация работ в формате печатной кучи (Resha Kucha). Обсуждение результатов. Подготовка портфолио.

Модуль 2. 3D Дизайн. Иллюстрация. Графический дизайн

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

Теория: Введение в предметный дизайн и архитектуру, погружение в тематику проектной деятельности. Брифинг и обсуждение задачи. Примеры работ по данной теме, выполненных в различных техниках.

Практика: Начало работы над проектом, генерирование идей, обсуждение в мини-группах. Выбор способов решения задачи. Несколько способов решения одной и той же задачи.

Тема 2.2. Дизайн предметов. Макетирование.

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

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

Тема 2.3. Дизайн предметов. Горячая струна.

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

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

Тема 2.4. Дизайн предметов. 2D в 3D.

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

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

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

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

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

Тема 2.6. Иллюстрация и анимация. Трансформация.

Теория: Иллюстрация и анимация. Принципы трансформации.

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

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

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

Практика: Воркшоп: создание репортажной иллюстрации для статьи на тему: «Новости».

Тема 2.8. Иллюстрация. Подготовка портфолио.

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

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

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

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

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

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

Практика: Работа в Adobe Illustrator. Работа над проектом.

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

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

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

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

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

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

Тема 2.13. Графический дизайн. Подготовка портфолио.

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

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

Тема 2.14. Работа над проектом.

Теория: Планирование проекта. Реализация творческой задачи проекта.

Практика: Работа над этапами и финализацией проекта.

Тема 2.15. Концепция проекта.

Теория: Как выбрать концепцию для проекта? Примеры.

Практика: Разработка концепции проекта.

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

Теория: Презентация работы. Примеры различных презентаций и обсуждение.

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

Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия.

Тема 2.17. Питчинг. Презентация своих проектов.

Теория: Примеры питчингов. Истории успеха.

Практика: Питчинг проектных идей перед аудиторией.

Модуль 3. Межстудийные проекты**3.1 Межстудийный проект «Кто мы в мире будущего?».****Тема 3.1.1. Фотоискусство и видеоискусство в мире виртуальной реальности**

Практика: показ и анализ фрагментов VR-экскурсий, VR-квестов, VR-спектаклей. Обсуждение примеров, составление «Досок настроения», формулирование темы, идеи проекта.

Тема 3.1.2. Драматургия виртуальной реальности

Практика: анализ пользовательского опыта при контакте с виртуальной реальностью. Изучение целевой аудитории. Создание портрета целевой аудитории. Изучение специфики нелинейных сценариев. Работа над созданием нелинейного сценария.

Тема 3.1.3. Дизайн персонажей и дизайн среды

Практика: Работа в студии Дизайна. Создание дизайн-концептов элементов среды, персонажей, артефактов для виртуальной реальности. Работа в различных техниках. Питчинг результатов работы, сбор обратной связи. Создание итоговой дизайн-концепции виртуальной реальности.

3.2 Межстудийный проект «Кто мы в мире будущего?»**Тема 3.2.1. Работа над звуковым ландшафтом.**

Практика: круглый стол. Обсуждение с обучающимися настроения, образа виртуальной реальности в звуковом и музыкальном осмыслении. Поиск, сбор, анализ, классификация звуков для различных состояний, артефактов, явлений создаваемой виртуальной реальности. Эксперименты по звуковой обработке собранной коллекции звуковых эффектов. Эксперименты по звукозаписи, обогащение коллекции звуковых эффектов.

Тема 3.2.2. Запись диалогов персонажей

Практика: Круглый стол. Формирование и уточнение речевых портретов персонажей. Выделение ключевых моментов сценария, создание диалогов. Запись и обработка диалогов персонажей. Работа в студии Звукорежиссуры и современной электронной музыки.

Тема 3.2.3. Работа над музыкальным оформлением продукта

Практика: Круглый стол. Обсуждение настроения, образа виртуальной реальности. Определение ключевых моментов сценария для включения музыкального оформления. Создание фоновой и главных музыкальных тем.

3.3 Межстудийный проект «Кто ты в мире будущего?»

Тема 3.3.1. Создание основного видеоряда спектакля. Препродакшн

Практика: Создание режиссерского сценария. Выбор и оформление локаций. Кастинг актеров. Поиск и создание реквизита.

Тема 3.3.2. Создание основного видеоряда спектакля. Продакшн

Практика: Съемка материала согласно режиссерскому сценарию.

Тема 3.3.3. Создание основного видеоряда спектакля. Постпродакшн

Практика: Отсмотр и монтаж видеоряда. Питчинг и сбор обратной связи. Внесение правок в смонтированный материал. Итоговый питчинг.

Тема 3.3.4. Фотосессии для продвижения и оформления продукта.

Практика: съемка в соответствии с подготовленным планом. Показ и обсуждение.

3.4 Межстудийный проект «Кто мы в мире будущего?»

Тема 3.4.1. Подготовка к конструированию виртуальной реальности.

Теория: Изучение пособий, инструкций по созданию VR-спектаклей. Поиск подходов и методик, отбор цифровых инструментов.

Тема 3.4.2. Создание виртуальной среды на основе видеоматериала

Практика: Перенос видеоматериала в виртуальную среду согласно нелинейному сценарию. Настройка пользовательского опыта.

Тема 3.4.3. Обогащение виртуальной среды

Практика: Моделирование 3D-объектов. Ввод объектов в виртуальную реальность. Настройка взаимодействия с пользователем.

Тема 3.4.4. Создание и оформление интерфейса

Практика: Работа над UX-дизайном. Тестирование пользовательского, сбор и анализ обратной связи. Внесение правок.

Тема 3.4.5. Обсуждение и просмотр проекта.

Практика: круглый стол. Показ и обсуждение VR-спектакля, его айдентики.

Планируемые результаты по итогам освоения 2-го года программы

Личностные:

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

Метапредметные:

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

Предметные

- обучающийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;
- обучающийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Cloud;
- обучающийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Cloud;
- обучающийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Cloud;
- обучающийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;
- обучающийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и другие художественные инструменты;
- обучающийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: принтер, плоттер, станок лазерной резки, горячая струна.

Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы

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

Входной контроль – оценка стартового уровня образовательных возможностей обучающихся, осваивающих программу 2-го года обучения, в том числе ранее не занимающихся по данной ДООП.

Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения модулей/тем/разделов программы и личностных качеств обучающихся – осуществляется на занятиях в течение всего учебного года.

Промежуточный контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися ДООП по итогам изучения модуля/раздела/темы в конце определенного периода обучения или учебного года.

Итоговый контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися ДООП по завершению всего периода обучения по программе.

Формы контроля: педагогическое наблюдение; выполнение практических заданий педагога; анализ на каждом занятии качества выполнения работ и приобретения навыков общения; устный и письменный опрос; выполнение тестовых заданий; творческий показ; семинар; конференция; зачет; контрольная работа; выставка; конкурс; фестиваль; презентация проектов; анализ участия группы и каждого обучающегося в мероприятиях.

Методические материалы

Методы обучения – словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, проблемный, исследовательский; проектный, дискуссионный, игровой.

Методы воспитания – убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивирование.

Формы организации учебного занятия – беседа, выставка, диспут, защита проектов, игра, конкурс, конференция, круглый стол, лекция, мастер-класс, мозговой штурм, наблюдение, открытое занятие, практическое занятие, презентация, представление, семинар, соревнование, творческая мастерская, тренинг, турнир, фестиваль, чемпионат, ярмарка, экскурсия, эксперимент.

Педагогические технологии – технология индивидуализации обучения, группового обучения, коллективного взаимообучения, дебатов, программированного обучения, модульного обучения, дифференцированного обучения, проблемного обучения, развивающего обучения, исследовательской деятельности, проектной деятельности, игровой деятельности, коллективной творческой деятельности.

Дидактические материалы – раздаточные материалы, инструкции, технологические карты, задания, упражнения, образцы изделий.

№ п/п	Раздел, модуль, тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов	Методические материалы
1	Модуль 1. Креативное мышление и сообщество.				
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с группой. Основная функция дизайна и креативность как способ ее достижения.	Инструктаж. Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Знакомство. Групповая работа, симуляция, мозговой штурм, генерация идей. Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Проверка знаний техники безопасности, целеполагание на год. Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер. Базовые материалы для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки), линейки, бумага для рисования (чертежная).
1.2	Форма. Функция. Иллюстрация.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Опрос.	Телевизор, компьютер. Базовые материалы для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки), линейки, бумага для рисования (чертежная).
1.3	Ограничение как триггер креативности. Магия ограничений. Иллюстрация.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Оценка деятельности.	Телевизор, компьютер. Базовые материалы для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки), линейки, бумага для рисования (чертежная).
1.4	Дизайн-процесс. Способы генерации идей.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Личная коммуникация (презентация).	Телевизор, компьютер. Базовые материалы для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки), линейки, бумага для рисования (чертежная).
1.5	Элементы визуального искусства. Цвет.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер. Краски, кисти, бумага для рисования (чертежная).
1.6	Элементы визуального искусства. Форма.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер. Базовые материалы для рисования (карандаши,

			Работа в команде.		маркеры, линеры, ручки), линейки, бумага для рисования (чертежная).
1.7	Элементы визуального искусства. Композиция.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер. Чернила, кисти, макетный нож, ножницы, бумага для рисования (чертежная)
1.8	Элементы визуального искусства. Масштаб.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер.
1.9	Векторная и растровая графика. Основы работы в Adobe Illustrator.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер. Базовые материалы для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки), линейки, бумага для рисования (чертежная).
1.10	Растровая графика. Основы работы в Adobe Photoshop.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер. Базовые материалы для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки), линейки, бумага для рисования (чертежная).
1.11	Работа над проектом.	Практическое занятие.	Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер. Базовые материалы для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки), линейки, бумага для рисования (чертежная).
1.12	Презентация проекта: различные форматы.	Практическое занятие.	Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	телевизор, компьютер, цветной принтер, материалы и инструменты для оформления выставки
2	Модуль 2. 3D Дизайн. Иллюстрация. Графический дизайн.				
2.1	Дизайн предметов. Введение в предметный дизайн и архитектуру.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер. Базовые материалы для рисования (карандаши,

			Работа в команде.		маркеры, линеры, ручки), линейки, бумага для рисования (чертежная).
2.2	Дизайн предметов. Макетирование.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер. Базовые материалы для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки), линейки, бумага для рисования (чертежная).
2.3	Дизайн предметов. Горячая струна.	Инструктаж. Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде. Работа в команде	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер. Базовые материалы для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки), линейки, бумага для рисования (чертежная).
2.4	Дизайн предметов. 2D в 3D.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер. Базовые материалы для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки), линейки, бумага для рисования (чертежная).
2.5	Основы иллюстрации. Комикс – искусство на стыке литературы и иллюстрации.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер. Базовые материалы для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки), линейки, бумага для рисования (чертежная).
2.6	Иллюстрация и анимация. Трансформация.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер. Базовые материалы для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки), линейки, бумага для рисования (чертежная).
2.7	Использование иллюстраций для статей и публикаций. Иллюстрация и контекст.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер. Базовые материалы для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки), линейки,

					бумага для рисования (чертежная).
2.8	Иллюстрация. Подготовка портфолио.	Практическое занятие.	Презентация. Демонстрация.	Сравнение результатов, обсуждение. Рефлексия.	Телевизор, компьютер, графический планшет.
2.9	Основы графического дизайна. Виды графического дизайна. Инструменты и методы.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа. Распределение ролей. Работа в команде.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер, графический планшет.
2.10	Векторная и растровая графика. Основы работы в Adobe Illustrator.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер, графический планшет.
2.11	Растровая графика. Основы работы в Adobe Photoshop.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер, графический планшет.
2.12	Оборудование в дизайне. Основы работы в Adobe InDesign.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер, графический планшет.
2.13	Графический дизайн. Подготовка портфолио.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер, графический планшет.
2.14	Работа над проектом.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер, графический планшет.
2.15	Концепция проекта.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер, графический планшет.
2.16	Презентация проекта: различные форматы. Подготовка портфолио.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер, графический планшет.
2.17	Питчинг. Презентация проектов.	Интерактивная лекция. Практическое занятие.	Опрос. Дискуссия. Генерация идей. Самостоятельная работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Телевизор, компьютер, графический планшет, цветной принтер, материалы и инструменты для оформления выставки.
3	Раздел 3. Межстудийный проект «Кто мы в мире будущего?»				
3.1.1	Фотоискусство и видеоискусство в мире виртуальной реальности.	Практическое занятие.	Презентация. Демонстрация. Мозговой штурм. Групповая работа.	Рефлексия. Обсуждение результатов.	Телевизор, компьютер.

3.1.2	Драматургия виртуальной реальности.	Практическое занятие.	Групповая работа.	Рефлексия. Обсуждение результатов.	Телевизор, компьютер.
3.1.3	Дизайн персонажей и дизайн среды.	Практическое занятие.	Групповая работа.	Рефлексия. Обсуждение результатов.	Телевизор, компьютер.
3.2.1	Работа над звуковым ландшафтом.	Практическое занятие.	Презентация. Демонстрация. Мозговой штурм. Групповая работа.	Рефлексия. Обсуждение.	Телевизор, рабочие станции, звукозаписывающее оборудование
3.2.2	Запись диалогов персонажей.	Практическое занятие.	Презентация. Демонстрация. Самостоятельная работа с оборудованием. Групповая работа.	Рефлексия. Обсуждение.	Телевизор, компьютер, рабочие станции, звукозаписывающая кабина, звукозаписывающее оборудование.
3.2.3	Работа над музыкальным оформлением продукта.	Практическое занятие.	Демонстрация. Работа в малых группах. Самостоятельная работа с оборудованием. Групповая работа.	Рефлексия. Обсуждение результатов.	Телевизор, компьютер, вспомогательное оборудование, рабочие станции.
3.3.1	Создание основного видеоряда спектакля. Препродакшн	Практическое занятие.	Презентация. Демонстрация. Самостоятельная работа с оборудованием. Групповая работа.	Рефлексия. Обсуждение.	Телевизор, компьютер, рабочие станции
3.3.2	Создание основного видеоряда спектакля. Продакшн.	Практическое занятие.	Презентация. Демонстрация. Работа в малых группах. Самостоятельная работа с оборудованием. Групповая работа.	Рефлексия. Обсуждение результатов.	Телевизор, компьютер, камеры, вспомогательное оборудование, рабочие станции.
3.3.3	Создание основного видеоряда спектакля. Постпродакшн.	Практическое занятие.	Презентация. Демонстрация. Работа в малых группах. Самостоятельная работа с оборудованием. Групповая работа.	Рефлексия. Обсуждение результатов.	Телевизор, компьютер, рабочие станции.
3.3.4	Фотосессии для продвижения и оформления продукта.	Практическое занятие.	Работа в малых группах. Самостоятельная работа с оборудованием. Групповая работа.	Рефлексия. Обсуждение результатов	Фотооборудование, компьютер.
3.4.1	Подготовка к конструированию виртуальной реальности	Практическое занятие.	Групповая работа.	Рефлексия. Обсуждение результатов	Телевизор, компьютер, рабочие станции.
3.4.2	Создание виртуальной среды на основе видеоматериала	Практическое занятие.	Работа в малых группах. Самостоятельная работа с оборудованием. Групповая работа.	Рефлексия. Обсуждение результатов	Телевизор, компьютер, рабочие станции.

3.4.3	Обогащение виртуальной среды	Практическое занятие.	Презентация. Демонстрация. Работа в малых группах. Самостоятельная работа с оборудованием. Групповая работа.	Рефлексия. Обсуждение результатов	Телевизор, компьютер, рабочие станции.
3.4.4	Создание и оформление интерфейса	Практическое занятие.	Презентация. Демонстрация. Групповая работа.	Рефлексия. Обсуждение результатов	Телевизор, компьютер, рабочие станции.
3.4.5	Обсуждение и просмотр проекта.	Практическое занятие.	Самостоятельная работа с оборудованием. Групповая работа.	Рефлексия. Обсуждение результатов	Телевизор, компьютер, рабочие станции.

Интернет источники

Вдохновляя на творчество [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.itsnicethat.com/articles/nicer-tuesdays-june-launch-110523>

Литература

Литература для педагога:

1. Барбанель Д. Design Workout. Тренировка мышления будущего. М.: Мастерская, 2013. Иттен И.
2. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.
3. Норман Д. Дизайн привычных вещей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013.
4. Территория креатива: метод. пособие по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в детском лагере/Дехаль С. Г., Косолапова Ю. В., Морозова С. Ю., Илюхина М. С – Ижевск: ООО «Принт», 2020.
5. Чихольд Я. Облик Книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике. М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018.
6. Llewellyn N. The London Art Schools. Reforming the Art World, 1960 to now. Tate, 2015.

Литература для учащихся:

1. Бейрут М. Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
2. Иттен И. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.
3. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
4. Мунари Б. Рисуем дерево. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2016.

Литература для родителей:

1. Загмайстер С., Уолш Д. О Красоте. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020.
2. Мунари Б. Дизайн как искусство. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2020
3. Перри Г. Потому что это – современное искусство. М.: Издательство “Э”, 2017.
4. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не уппусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017.