

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ ИМ. М. Г. ЭРДЕНКО №1»  
Г. СТАРЫЙ ОСКОЛ СТАРООСКОЛЬСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
В ОБЛАСТИ КРЕАТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

**Предметная область  
КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

**УЧЕБНЫЙ ПРЕДМЕТ  
«ДИЗАЙН»**

Срок обучения - 2 года

**Старый Оскол  
2025**

<p><b>Принято</b> педагогическим советом МБУ ДО «ДШИ им. М. Г. Эрденко №1»</p> <p>Протокол № 1 от «29» августа 2025 года</p>	<p><b>Утверждаю</b> Директор МБУ ДО «ДШИ им. М. Г. Эрденко №1»</p> <p>_____ Р.Ю. Костин</p> <p>Приказ №262-од от «29» августа 2025 года</p>
--	---

**Разработчик:**

**Проскурина Светлана  
Александровна, Будченко Кирилл  
Геннадьевич**  
преподаватель дизайна  
МБУ ДО «Детская школа искусств  
им. М. Г. Эрденко №1», г. Старый  
Оскол

**Ишеева Елена Сергеевна**  
методист МБУ ДО «Детская школа  
искусств им. М. Г. Эрденко № 1»,  
г. Старый Оскол

**Рецензент:**

**Ивницкий Алексей Иванович**  
Директор Центра дополнительного  
образования БГИИК, руководитель  
Школы креативных индустрий  
г. Белгорода

## Содержание

### **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

- 1.1. Общая характеристика программы
- 1.2. Актуальность, цель и задачи программы

### **2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

- 2.1. Календарно-тематический план
- 2.2. Годовые требования
- 2.3. Планируемые результаты
- 2.4. Календарный учебный график

### **3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК**

- 3.1. Система и критерии оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения образовательной программы
- 3.2. Виды и формы аттестации

### **4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

# 1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## 1.1. Общая характеристика образовательной программы

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Фото и видеопроизводство» **разработана в соответствии с:**

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)», утвержденные Министерством образования и науки РФ 18.11.2015;
- Долгосрочной программой содействия занятости молодежи на период до 2030 г. от 14.12.2021 № 3581-р.;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28);
- локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств», регламентирующими организацию образовательного процесса.

### Направленность программы

Направленность программы: художественная.

### Адресат программы

Обучающиеся 12–18 лет, имеющие интерес к изучению направления креативных технологий в области дизайна, готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

### Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 2 года.

Объем программы – 525 академических часов.

Режим занятий – 2- 3 раза в неделю

## 1.2. Актуальность, цель и задачи программы

**Актуальность программы** заключается в создании особой, творческой развивающей образовательной среды, которая способствует не только формированию у учащихся комплекса знаний, умений и навыков в области видеопроизводства, но и направлена на воспитание и развитие у обучающихся эстетических взглядов, потребности общения с духовными ценностями, вне зависимости от выбранного в дальнейшем направления профессионального роста.

По окончании срока освоения программы выпускники, успешно освоившие программу и прошедшие итоговую аттестацию, считаются окончившими полный курс «Дизайн». Выпускникам выдается сертификат об окончании программы «Дизайн».

**Цель программы:** погрузить обучающихся в контекст креативных индустрий через проектную работу с привлечением представителей конкретных творческих профессий и помочь определиться с направлением специализации и дальнейшего профессионального развития.

Основная цель образовательной программы – формирование устойчивого интереса к творческой деятельности, формирование и развитие навыков в области дизайна, обогащение их мировоззрения, воспитание художественного вкуса, а также формирование у обучающихся эстетических взглядов, нравственных установок, потребности общения с духовными ценностями.

#### **Задачи программы:**

1. Создание условий для художественного образования, эстетического воспитания, духовно нравственного развития обучающихся;
2. обеспечение освоения этапов производства творческих продуктов: препродакшн – продакшн – постпродакшн;
3. создание/реализация творческих проектов с использованием современных цифровых технологий по направлению дизайна.
4. Приобретение обучающимися опыта творческой деятельности;
5. Освоение обучающимися принципов ручной графики и принципов цветового решения;
6. Ознакомление обучающихся со стандартными программами работы в графическом дизайне;
7. Освоение обучающимися принципов построения веб-приложений;
8. Развитие интереса к дизайну, воображения, мышления, воли – качеств личности, необходимых для осуществления творческой деятельности.

#### **Формы проведения занятий**

Методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский, проблемный; игровой, дискуссионный, проектный и проч.

Форма организации образовательного процесса: лекция, тренинг, беседа, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, практическое занятие, презентация, творческая мастерская, фестиваль, экскурсия.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии: фронтальная, коллективная, групповая, подгрупповая, индивидуально-групповая.

#### **Материально-технические условия реализации учебного предмета**

Материально-техническая база образовательной организации формируется в соответствии с санитарными и противопожарными нормами, нормами охраны труда.

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам МБУ ДО «ДШИ им. М.Г. Эрденко №1». Также обучающиеся обеспечены доступом к сети Интернет (во время самостоятельной работы).

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и/или электронными изданиями учебников и учебно-методической литературы, а также другими материалами, необходимыми для занятий на занятиях в студии.

### Материально-техническое оснащение студии дизайна

Студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, для проектной работы, результатом которой является дизайн-решение или продукт (иллюстрация, графика, трехмерный объект). Площадь – 48 кв. м.

В помещении есть окна, с возможностью плотного затемнения (рулонные шторы – жалюзи (блэкаут) и шторы ткань. Каждое рабочее место снабжено компьютером, монитором 4К, клавиатурой, мышью, графическим планшетом. В состав оборудования студии входят: интерактивный экран, столы аудиторные, стулья, стеллажи (шкафы) для хранения рабочих материалов, проектных работ, дизайнерские столы.

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1. Календарно-тематический план

#### 1 класс

№	Тема и содержание урока	Количество часов	дата
	<b>1 четверть</b>		
	Основные элементы визуального языка. Понятие каждого элемента визуального языка. Линия. Форма. Цвет. Текстура. Объём. Тон. Пространство  Введение в HTML5. Что такое HTML. Элементы и атрибуты. Создание документа. Разновидности синтаксиса	4.5	
	Основные элементы визуального языка. Практическая работа: разработка ассоциативных композиций с применением каждого элемента визуального языка на тему «Эмоции».  Элементы в HTML5. Элемент head и метаданные веб-страницы. Элементы группировки. Заголовки. Форматирование текста. Работа с изображениями	4.5	
	Основные элементы визуального языка. Знакомство с интернет-ресурсами и сайтами для поиска идей.  Списки. Элемент details. Список определений. Таблицы. Ссылки. Элементы figure и figcaption. Фреймы	4.5	
	Основные элементы визуального языка. Графическая разработка идей, эскизирование	4.5	

	<p>композиций.</p> <p>Работа с формами. Формы. Элементы форм. Кнопки. Текстовые поля. Метки и автофокус. Элементы для ввода чисел. Флажки и переключатели. Элементы для ввода цвета, url, email, телефона.</p>		
	<p>Основные элементы визуального языка. Перенос эскизов на чистовик.</p> <p>Элементы для ввода даты и времени. Отправка файлов. Список select. Textarea. Валидация форм. Элементы fieldset и legend</p>	4.5	
	<p>Основные элементы визуального языка. Перенос эскизов на чистовик.</p> <p>Семантическая структура страницы. Элемент article. Элемент section. Элемент nav. Элементы header, footer и address. Элемент aside. Элемент main</p>	4.5	
	<p>Основные элементы визуального языка. Итоговое оформление работ.</p> <p>Основы CSS3. Введение в стили. Селекторы. Селекторы потомков. Селекторы дочерних элементов. Селекторы элементов одного уровня. Псевдоклассы.</p>	4.5	
	<p>Основные элементы визуального языка. Контрольный урок. Повторение пройденного материала.</p> <p>Псевдоклассы дочерних элементов. Псевдоклассы форм. Псевдоэлементы. Селекторы атрибутов. Наследование стилей. Каскадность стилей. Псевдоклассы :is() и :where()</p>	4.5	
	<b>Итого:</b>	<b>36</b>	
	<b>2 четверть</b>		
	<p>Основные принципы визуального языка. Разбор каждого принципа. Баланс. Контраст. Акцент. Ритм. Пропорция. Движение. Единство</p> <p>Основы CSS3. Свойства Цвет в CSS. Стилизация шрифтов. Внешние шрифты. Высота шрифта. Форматирование</p>	4.5	

	текста.		
	<p>Основные принципы визуального языка. Практическая работа: разработка композиций с применением каждого принципа визуального языка.</p> <p>Основы CSS3. Стилизация абзацев. Стилизация списков. Стилизация таблиц. Блочная модель. Внешние отступы. Внутренние отступы. Границы. Размеры элементов. Box-sizing. Фон элемента. Создание тени у элемента.</p>	4.5	
	<p>Основные принципы визуального языка. Поиск идей, референсов с помощью интернет-ресурсов и сайтов.</p> <p>Основы CSS3. Контурные элементы. Обтекание элементов. Прокрутка элементов. Линейный градиент.</p>	4.5	
	<p>Основные принципы визуального языка. Графическая разработка идей, эскизирование композиций.</p> <p>Создание макета страницы и верстка. Блочная верстка. Вложенные плавающие блоки. Выравнивание столбцов по высоте.</p>	4.5	
	<p>Основные принципы визуального языка. Перенос эскизов на чистовик.</p> <p>Свойство display. Создание панели навигации. Выравнивание плавающих элементов</p>	4.5	
	<p>Основные принципы визуального языка. Перенос эскизов на чистовик.</p> <p>Создание простейшего макета. Позиционирование. Фиксированное позиционирование</p>	4.5	
	<p>Основные принципы визуального языка. Итоговое оформление работ.</p> <p>Трансформации. Переходы.</p>	4.5	
	<p>Основные принципы визуального языка. Контрольный урок. Повторение пройденного материала.</p> <p>Анимация.</p>	4.5	

	<b>Итого:</b>	<b>36</b>	
	<b>3 четверть</b>		
	Цвет. Поиск цвета. Цветовой круг. Сочетания цветов и цветовые комбинации.  Адаптивный дизайн. Введение в адаптивный дизайн. Метатег Viewport.	4.5	
	Практическая работа. Разработка четырёх композиций при помощи основных цветовых сочетаний.  Media Query в CSS. Мультимедиа.	4.5	
	Поиск стоковых изображений для разработки композиций. Знакомство с векторной программой Adobe Illustrator и начальными инструментами для работы.  Flexbox. Что такое Flexbox. Flex Container.	4.5	
	Подготовка изображения к отрисовке. Создание кистей в Adobe Illustrator. Отрисовка контура.  Выравнивание элементов. justify-content. Выравнивание элементов. align-items и align-self. Выравнивание строк и столбцов. align-content	4.5	
	Коррекция готового контура с помощью узлов и манипуляторов.  Управление элементами. flex-basis, flex-shrink и flex-grow. Многоколоночный дизайн на Flexbox. Макет страницы на Flexbox	4.5	
	Покраска изображения с помощью инструмента «Кисть-клякса». Применение выбранных цветовых сочетаний.  Grid Layout. Что такое Grid Layout. Grid Container. Строки и столбцы.	4.5	
	Компоновка композиций и оформление работ.  Функция repeat и свойство grid. Размеры строк и столбцов. Отступы между столбцами и строками.	4.5	
	Изучение модификаторов в Adobe Illustrator. Модификатор раздувание.  Позиционирование элементов. Наложение	4.5	

	элементов. Направление и порядок элементов.		
	Практическая работа. Разработка композиции с применением нового модификатора на свободную тематику.  Именованные grid-линии. Именованные grid-линии и функция repeat.	4.5	
	Разработка композиции. Эскизирование идеи на созданном холсте в программе и отрисовка его на чистовик при помощи ранее изученных инструментов.  Области грида.	4.5	
	Повторение пройденных тем. Итоговое оформление работы.  Макет страницы в Grid Layout.	4.5	
	<b>Итого:</b>	<b>49,5</b>	
	<b>4 четверть</b>		
	Дизайн и брендинг. Что такое логотип? Разработка логотипа для своей продукции.  Переменные CSS. Стилизация с помощью переменных.	4.5	
	Какие бывают логотипы? Поиск аналогов и референсов для своего будущего логотипа. Эскизирование.  Создание тем CSS с помощью переменных. Стили CSS как хранилище данных	4.5	
	Перенос эскизов и дальнейшая отрисовка в Adobe Illustrator.  Видео. Аудио. Media API. Управление видео из JavaScript	4.5	
	Итоговое оформление логотипа в нескольких цветовых решениях. Сохранения файла в формате PNG.  Направление flex-direction. flex-wrap. flex-flow. Порядок элементов.	4.5	
	Знакомство с мокапами (mockup) и источниками для их поиска. Выбор мокапов для своего	4.5	

	логотипа. Проектирование макета самостоятельной работы.		
	Работа в Adobe Photoshop. Правильное наложение изображения логотипа на мокап. Несколько вариаций с мокапами. Правильный экспорт изображения. Проектирование макета самостоятельной работы	4.5	
	Работа в Adobe Illustrator. Размещение всех элементов на листе. Концепция бренда. Верстка проекта.	4.5	
	Оформление работы. Верстка проекта.	4.5	
	<b>Итого:</b>	<b>36</b>	

## 2 класс

	Тема и содержание урока	Количество часов	дата
	<b>1 четверть</b>		
	Повторение пройденного материала и инструментов в векторной программе иллюстратора. Начало работы с Wordpress. Что такое доменное имя. Создание и настройка веб-сайта.	4.5	
	Мудборд в дизайне. Разработка концепции своей «доски настроения» форматом 2000x2000 пикселей. Поиск материалов в интернет ресурсах для своего коллажа. Работа с паттернами, их добавление и стилизация.	4.5	
	Мудборд в дизайне. Размещение всех элементов в программе Adobe Illustrator. Многоязычность сайта. Блоки Вставка, Виджеты, медиафайлов Практическое занятие.	4.5	
	Создание текстового плаката форматом А3 в Adobe Illustrator. Новые инструменты для работы с текстом. Разработка концепции своего плаката.	4.5	

	<p>Цветовое решение и композиция.</p> <p>Блоки оформления, тем, текстовые. Вставка контента с других платформ.</p> <p>Проектная работа.</p>		
	<p>Создание текстового плаката в Adobe Illustrator.</p> <p>Применение различных инструментов и модификаторов для создания индивидуального плаката, композиционное оформление и итоговое сохранение.</p> <p>Настройка навигации. Публикация и вставка скачиваемых файлов</p> <p>Проектная работа.</p>	4.5	
	<p>Разработка карточки товара. Изучение современного типа интернет-рекламы. Поиск референсов в интернет-источниках.</p> <p>Строчная и плиточная галерея. Блоки форма, платный контент, календарь, значки соцсетей.</p> <p>Проектная работа.</p>	4.5	
	<p>Разработка концепции карточки: Выбор концепции товара, подбор цветового сочетания, текстур. Создание индивидуального фона при помощи инструментов в Adobe Photoshop.</p> <p>Раздел записи. Создание записей.</p> <p>Комментирование записей. Рассылка. Ручное добавление записей. Автоматический список записей</p> <p>Проверка проектной работы.</p>	4.5	
	<p>Заключительный урок. Повторение изученного материала, инструментов.</p> <p>Создание паттерна. Настройка темы.</p> <p>Оптимизация медиафайлов.</p> <p>Работа над ошибками проектной работы.</p>	4.5	
	<b>Итого:</b>	<b>60</b>	
	<b>2 четверть</b>		
	<p>Баннерная реклама. Виды баннерной рекламы.</p> <p>Введение в редактор Tilda. Изучение отличий от Wordpress. Создание форм. Подключение электронной почты.</p>	4.5	

<p>Разработка дизайна для рекламного баннера размером 1200x600 пикселей на тему «Осенняя распродажа».</p> <p>Настройка поисковой системы (SEO). Кэш сайта, его очистка.</p>	4.5	
<p>Дизайн рекламного баннера. Поиск референсов в интернет-ресурсах. Разработка собственной композиции в программе Adobe Photoshop, с применением изученных инструментов.</p> <p>Создание анимации. Адаптация под мобильные устройства. Настройка кроссбраузерности</p> <p>Проектная работа.</p>	4.5	
<p>Дизайн рекламного баннера. Оформление работы. Расположение всех элементов на холсте.</p> <p>Создание базы данных. Создание форм регистрации и авторизации. Перенос содержимого из базы данных на сайт</p> <p>Проектная работа.</p>	4.5	
<p>Создание дизайн постера для мероприятия (концерт, выставка и т.д.) в программе Adobe Photoshop.</p> <p>Политика безопасности. Создание резервной копии сайта</p> <p>Проектная работа.</p>	4.5	
<p>Дизайн постер для мероприятия. Выбор темы мероприятия и подбор концепции под него. Использование определенного цветового сочетания.</p> <p>Настройка хостинга. Изучение PHP my admin</p> <p>Проектная работа.</p>	4.5	
<p>Дизайн постера для мероприятия. Композиционное решение.</p> <p>Что такое плагины. Настройка плагина. Перенос сайта на чистый код</p> <p>Проектная работа.</p>	4.5	
<p>Итоговое оформление работы.</p> <p>Работа над ошибками проектной работы</p> <p>Оптимизация сайта</p>	4.5	

	<b>Итого:</b>	<b>60</b>	
	<b>3 четверть</b>		
	Что такое паттерны? Основные черты паттернов и их виды.  Фреймворки. Подключение, использование. Bootstrap – css и js содержимое	4.5	
	Разработка собственного паттерна. Определение концепции паттерна.  Поддержка Bootstrap разными браузерами и мобильными устройствами.	4.5	
	Оформление узора в единой стилистике.  CSP и встроенные SVG. Создание переменных с помощью Saas. Контрольные точки. Контейнеры.Grid Проектная работа.	4.5	
	Буклеты. Виды буклетов и типы их сложения. Теоретическое ознакомление с материалом, разработка концепции проекта над буклетом.  Колонки. Формы. Управление формой. Раздел компоненты Проектная работа.	4.5	
	Разработка буклета форматом А4 в сложенном виде. Поиск идей в различных интернет-ресурсах и платформах. Эскизирование идеи на холсте.  Помощники. Stacks. Icon link. Vertical Rule.	4.5	
	Чистовое оформление работы при помощи изученных инструментов, эффектов и модификаторов. Сохранение в формате JPEG.  Утилиты. Float. Api. Position.	4.5	
	Разработка дизайна для иллюстрации сказки или рассказа.  Фреймворк Tailwind. Повторное использование стилей. Настройка цвета. Экраны.	4.5	
	Выбор произведения по желанию, эскизирование своей идеи, выбор цветовой палитры для работы.  Создание сайта портфолио. Шапка и подвал	4.5	

	сайта.		
	Работа в Adobe Photoshop для удаления фона изображений, работа в Adobe Illustrator для создания векторного фона или сложный фигур для иллюстрации.  Создание сайта портфолио. Основная часть сайта.	4.5	
	Итоговое оформление работы. Проверка качества выполнения задания, контрольное сохранение в формате JPEG.  Создание сайта портфолио. Наполнение контентом.	4.5	
	Контрольный урок. Повторение изученного материала. Тестовое задание на знание пройденных инструментов.  Работа над ошибками.	4.5	
	<b>Итого:</b>	<b>82,5</b>	
	<b>4 четверть</b>		
	Разработка дизайна пригласительного билета. Виды пригласительных билетов.  Создание сайта портфолио. Создание собственных стилей.	4.5	
	Определение концепции мероприятия для билета. Создание холста в программе, эскизирование идеи, цветовое решение билета.  Работа над итоговым проектом. Разработка макета на графическом редакторе.	4.5	
	Оформление фона работы при помощи векторных примитивов и сложных фигур, с применением эффектов. Текстовое оформление с названием мероприятия и датой проведения.  Создание сайта на cms Wordpress или Tilda.	4.5	
	Дизайн упаковки для продукта. Выбор продукции, для которой будет составляться дизайн.  Работа в cms. Создание структуры сайта.	4.5	

Какие бывают форматы упаковки определённой продукции. Выбор формата по свой проект. Перенос на чистый код. Использование фреймворка для компенсирования свойств css.	4.5	
Эскизирование идеи для товара, выбор цветовой палитры для продукции. Написание back-end части веб-приложения.	4.5	
Работа в Adobe Illustrator. Создание фона при помощи «Пера», «Линий» и простых объектов. Оптимизация кода.	4.5	
Оформление работы, коррекция неровных деталей, итоговое сохранение в формате JPEG. Контрольный урок.	4.5	
Итоговая аттестация	4.5	
<b>Итого:</b>	<b>60</b>	

## 2.2. Годовые требования

Задания во всех классах включают работу по различным направлениям в области креативных технологий. Основная деятельность ученика – проектная. Учащиеся студии дизайна должны принимать активное участие в проектной деятельности, конкурсах.

Задача педагога – максимальная реализация творческого потенциала ученика, при необходимости подготовка его к поступлению в профессиональную образовательную организацию.

### *Первый класс (4,5 часа в неделю)*

Годовые требования

За учебный год учащийся должен создать не менее пяти творческих проектов, в том числе межстудийных. Один проект должен быть представлен на защиту в каждом полугодии.

1 полугодие	2 полугодие
Декабрь 1 проект, подготовленный для защиты	Май 1 проект, подготовленный для защиты

### *Второй класс (7,5 часов в неделю)*

Годовые требования

За учебный год учащийся должен создать не менее девяти творческих проектов, в том числе межстудийных. Один проект должен быть представлен на защиту в каждом полугодии.

<b>1 полугодие</b>	<b>2 полугодие</b>
Декабрь	Май
1 проект, подготовленный для защиты	1 проект, подготовленный для защиты

За учебный год учащийся должен овладеть навыками работы с компьютерными программами растровой и векторной графики, работать с интернет-ресурсами (например, Pinterest), которые необходимы для поиска идей и работы в дизайне непосредственно, научиться создавать из примитивных и сложных объектов индивидуальные графические проекты в программах, овладеть навыками создания прототипа сайта в графическом редакторе, поиску текстовой и графической информации для наполнения проекта, получить навык верстки сайта с использованием чистого кода. Должен научиться адаптировать сайт под мобильные устройства, уметь подключать к проекту сторонние решения.

### **2.3. Планируемые результаты**

#### ***Личностные:***

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, 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 его использования в дальнейшей деятельности;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства и продуктов креативных индустрий.

#### ***Метапредметные:***

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание, умеет принимать и реализовывать 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 практического освоения содержания образовательной программы: создания творческих продуктов, творческого исследования окружающего мира;
- 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 (Adobe Creative Cloud);
- обучающийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов (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 (Adobe Creative Cloud);
- обучающийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;
- обучающийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка; с художественными инструментами: кисти, краски и др.;
- обучающийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.
- обучающийся знает историю возникновения веб-дизайна и этапы разработки сайтов;
- обучающийся создает страницы, соблюдая основные правила веб-дизайна: технические критерии (адаптивность, скорость загрузки), параметры оформления (цветовая гамма, шрифты) и творческая составляющая (структура страниц, пользовательский интерфейс, взаимодействие с пользователем);
- обучающийся использует базовые инструменты для разработки сайтов, такие как HTML, CSS и JavaScript, для создания интерактивных элементов и оформления страниц;
- обучающийся в процессе разработки использует различные технологии и фреймворки: системы управления контентом (CMS), библиотеки JavaScript, графические редакторы для создания макетов;
- обучающийся знает теорию и историю веб-разработки;
- обучающийся знает принципы использования UX/UI дизайна в сфере разработки сайтов и может предложить варианты для улучшения пользовательского опыта;
- обучающийся создает сайты в соответствии с основными этапами и принципами разработки, включая проектирование, верстку и тестирование;
- обучающийся знает принципы адаптивного дизайна, включая создание мобильных версий сайтов и использование медиа-запросов;
- обучающийся анализирует и отбирает элементы дизайна из предложенного материала, предлагает варианты макетов и собирает финальный прототип сайта;
- обучающийся выстраивает структуру и логику веб-приложения в соответствии с поставленной задачей (навигация, функциональность, визуальное восприятие);
- обучающийся разрабатывает готовый веб-сайт, используя различные инструменты и приемы веб-дизайна и программирования, понимая их взаимосвязь и влияние на итоговый результат

## 2.4. Календарный учебный график

### Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной программы «Креативные технологии»

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2023	02.06.2024	35	262,5	2-3 раза в неделю
2 год	01.09.2024	01.06.2025	35	262,5	2-3 раза в неделю

## 3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

### 3.1 Система и критерии оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения образовательной программы

Оценка качества реализации программы включает в себя текущий контроль успеваемости, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся.

В качестве средств текущего контроля успеваемости в ШКИ используются устные опросы, тестирование, презентации проектов и их защита. Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

Промежуточная аттестация проводится в форме контрольных итоговых уроков, зачетов. Контрольные уроки и зачеты в рамках промежуточной аттестации проводятся на завершающих полугодие учебных занятиях в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. Экзамены по данной программе не предусмотрены. По завершении изучения учебных предметов по итогам промежуточной аттестации обучающимся выставляется оценка, которая заносится в свидетельство об окончании учреждения.

#### Виды контроля:

- проведение защиты проектных работ и аттестация
- наблюдение за посещаемостью, активностью учащихся на занятиях.

#### Виды и формы аттестации:

Зачет – защита творческого проекта в виде презентации работы преподавателям;

Экзамен – защита всех творческих проектов в виде единого портфолио по итогам полугодия.

Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени во время прохождения каждого из шести модулей программы. Итоговая аттестация проводится в счет аудиторного времени во время прохождения раздела «проект» и результаты деятельности аттестованных студентов в дальнейшем презентуются на фестивале креативных индустрий.

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.

Для аттестации учащихся используется рейтинговая (балльная) система оценок с градацией:

**5 («отлично»)** – обучающийся показал систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам образовательной программы (учебного предмета), хорошие знания специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответов на вопросы; полное усвоение основной и дополнительной литературы; в полном объеме выполненное задание, проект выполнен в установленные сроки, работа соответствует поставленной задаче и не копирует проекты других лиц, проект имеет четкую структуру, аккуратен, последователен.

**4 («хорошо»)** – обучающийся показал систематизированные, полные знания по всем поставленным вопросам в объеме образовательной программы (учебного предмета); использование специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответов на вопросы; усвоение основной и некоторой дополнительной литературы; при ответе допускает единичные несущественные ошибки, не проявил активности в использовании практических навыков и выполнении заданий, проект выполнен в установленные сроки, работа соответствует поставленной задаче но имеет незначительные ошибки.

**3 («удовлетворительно»)** – обучающийся показал достаточный объем знаний в рамках образовательного стандарта; умение под руководством преподавателя решать стандартные (типовые) задачи; при ответе допускает существенные ошибки в изложении материала и выводах, не в полной мере выполнил задание, проект не соответствует поставленной задаче.

**2 («неудовлетворительно»)** - обучающийся показал недостаточный объем знаний в рамках образовательной программы; изложение ответа на вопрос с существенными техническими и логическими ошибками; не выполнил задание в полном объеме.

#### 4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гук, А. А. История любительского кино-, фото- и видеотворчества : учебное пособие / А. А. Гук. - Кемерово : КемГИК, 2020. — 133 с. — ISBN 978- 5-8154-0545-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/174719> (дата обращения: 05.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Долин, А. Как смотреть кино. - Москва: Альпина Паблишер, 2020 . – Текст : непосредственный.
3. Иттен, И. Искусство цвета. - Москва : Аронов 2020. – Текст : непосредственный.
4. Келби, С. Цифровая фотография. - Москва : Вильямс, 2017. . – Текст : непосредственный.
5. Лапин, А. Фотография как... - Москва : Эксмо, 2010. – Текст : непосредственный.
6. Соколов, А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео. - Москва : А. Г. Дворников, 2010. – Текст : непосредственный.
7. Соловьев, А. И. Современные технологии массмедиа : учебное пособие / А. И. Соловьев. — Минск : БГУ, 2018. — 279 с. — ISBN 978-985566- 592-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/180506> (дата обращения: -5.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
8. Стокман, С. Как снять отличное видео. Книга для тех, кто мечтает снимать. Москва : Эксмо-пресс, 2019. – Текст : непосредственный.
9. Фриман, М. Взгляд фотографа. Как научиться разбираться в фотоискусстве, понимать и ценить хорошие фотографии. Москва : Хорошая книга, 2019. . – Текст: непосредственный.
10. Фриман, М. Дао цифровой фотографии. Искусство создавать удачные фотоснимки. - Москва: Хорошая книга, 2018 . – Текст :