

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

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРО»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ
«АНИМАЦИЯ И 3D ГРАФИКА ПРО»**

Срок обучения - 2 года

**Старый Оскол
2026**

Принято педагогическим советом МБУ ДО «Детская школа искусств им. М.Г. Эрденко №1» Протокол № 5 от 25 марта 2026 года	Утверждено Приказ № 120-од от 25 марта 2026 года
--	---

Разработчик:

Березина Ольга Денисовна
Преподаватель студии анимация 3-d
графики 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 подополнительным 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 13–17 лет, имеющие интерес к изучению направления креативных технологий в области анимации, готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 2 года.

Объем программы – 420 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 анимации и 3D графики, 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 «Креативные технологии ПРО». Выпускникам выдается сертификат об окончании программы «Креативные технологии ПРО».

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 анимации, 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 анимация.
4. Приобретение обучающимися опыта творческой деятельности;
5. Освоение обучающимися принципов съемки, применение различного основного и вспомогательного оборудования.
6. Ознакомление обучающихся со стандартными и специфическими приемами обработки анимации;
7. Развитие интереса к анимации, воображения, мышления, воли – качеств личности, необходимых для осуществления творческой деятельности.
8. Формирование практико-ориентированных компетенций в сфере креативных технологий через интеграцию обучения с реальной проектной деятельностью на базе стажировочных площадок.

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

Студия анимации

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и предполагает размещение 10 обучающихся и одного педагога. Площадь – 56,13 кв. м. Помещение разделено на две зоны – стационарные рабочие места с компьютерами, и интерактивная зона для общих теоретических процессов и аналоговой съемки. В помещении есть окна, с возможностью плотного затемнения (рулонные шторы – жалюзи (блэкаут) и шторы ткань). Имеется система кондиционирования воздуха.

Зона компьютерной анимации предполагает 10 рабочих мест с компьютерами, соединенными между собой сервером, с возможностью выхода в интернет. Каждое рабочее место снабжено компьютером, монитором 4К, графическим планшетом, мышью, наушниками. Монтажная станция снабжена дополнительным монитором и акустическими мониторами. В состав оборудования студии входят: две мультимашины, интерактивный экран, столы аудиторные, стулья, стеллажи (шкафы) для хранения рабочих материалов, проектных работ, техники (фотокамеры, штативы, аккумуляторы, блоки питания, диктофоны и проч.).

Материально-техническое оснащение на стажировочных площадках предоставляется согласно пунктам, указанным в договоре.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Календарно-тематический план

1 класс

	Тема и содержание урока	Количество часов	дата
	1 четверть		
	Анализ персонажей в анимации и играх: Архетипы персонажей Форма и характер Анализ референсов	6	
	Разработка собственного персонажа. Поиск образа, создание эскизов, выбор стилистики.	6	
	Лист/концепт персонажа (Character Sheet). Требуется создать вид спереди, вид сбоку и подобрать палитру цветов.	6	
	Подготовка модели к производству. Разработать техническое задание и выполнить подбор референсов.	18	
	Органическое моделирование персонажа. Базовые формы тела.	12	
	Итого:	48	

	2 четверть		
	Органическое моделирование персонажа. Моделирование головы и лица.	12	
	Органическое моделирование персонажа. Создание одежды и аксессуаров.	6	
	Органическое моделирование персонажа. Оптимизация модели. Практическое занятие на стажировочной площадке.	6	
	Скульптинг и ретопология. Основы цифровой скульптуры. Детализация персонажа. Ретопология модели	6	
	Подготовка модели к анимации.	6	
	Риггинг персонажа. Создание скелета и настройка управления костей.	6	
	Защита итогового проекта.	6	
	Итого:	48	
	3 четверть		
	Основы персонажной анимации. Позинг и перенос веса тела.	6	
	Основы персонажной анимации. Walk cycle.	6	
	Основы персонажной анимации. Run cycle.	6	
	Прыжок и взаимодействие с окружением/объектом.	6	
	Актерская анимация. Передача эмоций.	12	
	Актерская анимация. Язык тела.	12	
	Актерская анимация. Работа с референсами.	6	
	Актерская анимация. Небольшая актерская сцена (5 сек)	12	
	Итого:	66	
	4 четверть		
	Изучение ИК и FK систем.	12	

	Лицевая анимация. Повторение.	6	
	Практическое занятие на стажировочной площадке. Камера и постановка кадра. Основы кинематографии.	6	
	Практическое занятие на стажировочной площадке. Камера и постановка кадра. Работа камеры в Blender.	6	
	Создание анимационной сцены продолжительностью 10-15 сек с собственным персонажем.	12	
	Защита итогового проекта.	6	
	Итого:	48	

2 класс

	Тема и содержание урока	Количество часов	Дата
	1 четверть		
	Препродакшн. Разработка идеи фильма. Поиск темы и формулирование смысловой составляющей.	6	
	Разработка сценария. Определение конфликта и структуры сюжета.	6	
	Создание раскадровки. Уклон в кадрирование и композицию кадра.	6	
	Создание аниматика. Монтаж раскадровки и тайминг сцен.	6	
	Производственный план. Этапы работы.	6	
	Создание основных составляющих. Разработка персонажей.	12	
	Создание основных составляющих. Разработка локаций.	6	
	Итого:	48	
	2 четверть		
	Практическое занятие на стажировочной площадке. Создание основных составляющих. Текстурирование.	6	
	Создание основных составляющих. Подготовка сцен.	6	
	Работа над анимацией. Блокинг сцен	6	
	Работа над анимацией. Основная анимация.	6	

	Работа над анимацией. Основная анимация.	6	
	Работа над анимацией. Вторичная анимация.	6	
	Работа над анимацией. Полировка движений.	6	
	Защита итогового проекта.	6	
	Итого:	48	
	3 четверть		
	Симуляций и спецэффекты. Частицы.	6	
	Симуляций и спецэффекты. Дым и огонь.	6	
	Симуляций и спецэффекты. Ткань, волосы и динамика объектов.	6	
	Освещение и рендеринг. Постановка света.	12	
	Освещение и рендеринг. Художественное освещение сцен.	12	
	Освещение и рендеринг. Финальный рендеринг.	12	
	Композитинг и постобработка. Композитинг.	12	
	Итого:	66	
	4 четверть		
	Композитинг и постобработка. Цветокоррекция.	6	
	Композитинг и постобработка. Визуальные эффекты и титры.	12	
	Практическое занятие на стажировочной площадке. Монтаж и озвучивание. Монтаж фильма. Оформление звука	18	
	Подготовка к итоговому просмотру. Полировка проекта.	12	
	Защита итоговой выпускной работы.	6	
	Итого:	48	

2.2. Годовые требования

Задания во всех классах включают работу по различным направлениям в области креативных технологий. Основная деятельность ученика – проектная. Учащиеся студии анимации 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 (6 часов 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 (6 часов в неделю)

Годовые требования

За учебный год учащийся должен подготовить презентацию собственного итогового проекта, в том числе межстудийного. Этапы разработки должны быть представлены на защиту в каждом полугодии.

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

За время обучения учащийся должен овладеть

- базовыми сведениями о компьютерах и компьютерных технологиях.
- навыками работы с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.
- с основными современными профессиями в области информационных технологий.

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 основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве, и использует их в практической деятельности, может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- обучающийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;
- обучающийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;
- обучающийся знает историю 3D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- обучающийся создает 3D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;
- обучающийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой препродакшн анимационного фильма;
- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной

режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
 - обучающийся может организовать производство анимационного фильма:
 осуществить художественную постановку, изготовление фонов, персонажей и анимацию;
 - обучающийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

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	01.09.2026	01.06.2027	35	210	2-3 раза в неделю
2 год	01.09.2026	01.06.2027	35	210	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.

Текущий контроль

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 уроков и зачетов. Контрольные уроки в рамках промежуточной аттестации проводятся в первом полугодии первого класса и в первом полугодии второго класса. Зачет проводится во втором полугодии первого класса в виде защиты проекта.

Итоговая аттестация выпускников представляет собой защиту творческих проектов в виде единого портфолио по итогам обучения.

Итоговая аттестация проводится во втором полугодии 2 класса.

Итоговая аттестация проводится в форме выпускного экзамена по учебному предмету.

Требования к содержанию итоговой аттестации учащихся отражаются в программах учебных предметов, по которым предусмотрена итоговая аттестация.

По итогам экзаменов выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Для **промежуточной аттестации** учащихся используется 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 не значительные 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.

Для **итоговой аттестации** учащихся используется балльная система оценок с градацией:

5 («отлично»)

Обучающийся показал систематизированные, глубокие и полные знания и умения по всем разделам образовательной программы, освоенным направлениям и выбранной специализации.

Соответствие задаче и программе	проект полностью соответствует поставленной задаче, целям и содержанию программы; оригинален, имеет чёткую, логичную структуру, последователен и аккуратен.
Техническое качество	грамотно и уверенно используются профильные инструменты, работа выполнена технически безупречно, без существенных ошибок; проектные сроки соблюдены
Творческая составляющая	продемонстрировано развитое художественное чутьё, выразительность, авторский стиль и творческий подход; работа не копирует проекты других лиц
Портфолио	полностью сформировано, работы систематизированы по направлениям, оформлены аккуратно и профессионально; владение специализированной терминологией
Защита	стилистически грамотное, логически правильное изложение; обоснованная презентация концепции, хода и

	результата работы; уверенные, полные ответы на вопросы; использование основной и дополнительной литературы и источников
--	---

4 («хорошо»)

Обучающийся показал систематизированные, полные знания и умения по всем поставленным вопросам в объёме образовательной программы.

Соответствие задаче и программе	проект соответствует поставленной задаче, имеет структуру, но допускает единичные несущественные недостатки в последовательности и аккуратности
Техническое качество	инструменты применяются корректно, допускаются единичные несущественные технические ошибки, не влияющие на итоговый результат; сроки соблюдены
Творческая составляющая	присутствует творческий подход и элементы выразительности, но обучающийся не проявил достаточной активности в использовании авторских решений и расширении практических навыков
Портфолио	сформировано, работы оформлены аккуратно, имеются единичные недочёты в систематизации; терминология используется корректно
Защита	стилистически грамотное изложение, допускаются единичные несущественные ошибки и неточности в ответах на вопросы

3 («удовлетворительно»)

Обучающийся показал достаточный (но неполный) объём знаний и умений в рамках образовательной программы.

Соответствие задаче и программе	проект выполнен не в полной мере и/или частично не соответствует поставленной задаче; структура прослеживается недостаточно чётко
Техническое качество	базовые инструменты применяются под руководством преподавателя; решаются преимущественно стандартные (типовые) задачи; допущены существенные технические ошибки
Творческая составляющая	творческая и выразительная составляющая выражена слабо, работа носит в основном репродуктивный характер
Портфолио	сформировано не в полном объёме, оформление содержит существенные недочёты; терминология используется неточно
Защита	при изложении материала и формулировании выводов допускаются существенные ошибки; ответы на вопросы неполны, требуют активной помощи преподавателя

2 («неудовлетворительно»)

Обучающийся показал недостаточный объем знаний и умений в рамках образовательной программы.

Соответствие задаче и программе	задание не выполнено в полном объеме, проект не соответствует поставленной задаче и/или отсутствует
Техническое качество	профильные инструменты и оборудование не освоены; работа выполнена с существенными техническими и логическими ошибками
Творческая составляющая	творческий компонент отсутствует либо работа является некорректной копией чужого проекта без собственной проработки
Портфолио	не сформировано либо оформлено неаккуратно, работы не соответствуют требованиям программы
Защита	изложение ответа сопровождается существенными техническими и логическими ошибками; базовые вопросы по программе остаются без ответа

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 ~~фра~~ для выполнения самостоятельного задания.

4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Интернет источники:

1. Официальный сайт Blender: blender.org
2. Официальный сайт CLO: clo3d.com
3. Официальный сайт Marvelous designer: www.marvelousdesigner.com
4. Сайт бюро Grasser. Бесплатные готовые лекала: grasser.ru
5. Руководство по Blender: [https://free-stl.ru/manual/1/%D0%A0%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE%20%D0%BF%D0%BE%20Blender%20\(rus\).pdf](https://free-stl.ru/manual/1/%D0%A0%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE%20%D0%BF%D0%BE%20Blender%20(rus).pdf)
6. Manipulation with a grid:
https://vk.com/doc336502556_617997025?hash=5xtnJKpcMsPS8XihxZrdXt7Lc5o7COZpCgzruKRTcAs
7. Библиотека “Шоу Консалтинг” <http://lib.showconsulting.ru/>
8. Информационная библиотека для звукорежиссеров и любителей
9. <https://soundmain.ru/>
10. Библиотека ресурсов для обучения звукорежиссуре <https://mixwiththemasters.com>
11. Вебинары и тьюториалы по звукорежиссуре <https://www.puremix.net>
12. TEMPUS - Учебные пособия по цифровому искусству
<https://sazikov.livejournal.com/67515.html>
13. Новые аудиовизуальные технологии -
<http://yanko.lib.ru/books/cultur/razlogov-audio-vijual-a.htm>
14. Кириллова Н.Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества. -
<http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/35268/1/978-5-7996-1046-3.pdf>

Литература:

Литература для педагога:

1. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019;
2. Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014;
3. Петерсон К., Колб Д. Век живи - век учись. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018;
4. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018;
5. Лемов Д., Вулвей Э., Едци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016;
6. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблишер, 2020;
7. Шевер У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019;
8. МакМалистер Б., Марринер М., Гебхарт Н. Дорожная карта. Смелое руководство для тех, кто хочет найти свой путь в жизни. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018;
9. Томич М., Ригли К., Бортвик М., Ахмадпур Н., Фроули Д., Кокабалли А.Б., Нуньес-Пачеко К., Стрэкер К., Лок Л. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приемов и инструментов дизайн-мышления. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019;

10. Дуарте Н. Slide:ology. Искусство создания выдающихся презентаций. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012;
11. Бабенко В.С., Иконникова С.Н., Махлина С.Т. Художественная культура и виртуальная реальность. Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4.-М., 1998. с. 147-149;
12. Бейти, П. Анатомия цвета. М: Манн, Иванов и Фербер, 2020
13. Бикташева Н. Технический рисунок. Специальность «Дизайн костюма». Учебно-методическое пособие. М: Лань, 2020
14. Детская одежда. Конструирование. . Система кроя «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Эдипресс-Конлина», 2017
15. Единая методика конструирования одежды СЭВ (ЕМКО СЭВ). Том 1-6. М: ЦНИИТЭИлегпром,1988
16. Исправление дефектов посадки. Система «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Конлига медиа», 2011
17. История моды. 100 платьев, изменивших мир. / Под ред. М.Фогг. М: Магма, 2015
18. Мартынова А.И., Андреева Е.Г. Конструктивное моделирование одежды. М: Московская государственная академия легкой промышленности, 2002
19. Мода. Всемирная история. / Под ред. М.Фогг. М: Магма, 2015
20. Платья и блузки. Конструирование. Система кроя «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Эдипресс-Конлига», 2007
21. Приказчикова А. Гардероб наизнанку. Как индустрия моды уничтожает планету и для чего нужно вывернуть свой шкаф. М: Бомбора, 2020
22. Сборник «Ателье. Мужская одежда от А до Я». Техника кроя «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Эдипресс-Конлига», 2010
23. Труханова А.Т. Иллюстрированное пособие по технологии легкой одежды. М: Легкая и пищевая промышленность, 1984
24. Типовые фигуры женщин. Размерные признаки для проектирования одежды. М: ОАО "ЦНИИШП", 2003.
25. Чаленко Е.А., Мезенцева Т.В., Гончарова Т.Л. Технология изготовления швейных изделий. Основные понятия, термины и определения. М: РГУ им. А.Н.Косыгина, 2017
26. Штиглет М., Кролопп Л. Юбки и брюки. Конструирование. Система кроя «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Конлига медиа», 2016
27. Штиглет М., Кролопп Л. Жакеты и пальто. Конструирование. Система кроя «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Эдипресс-Конлина», 2004
28. Bag design: a handbook for accessories designers. Fashionary, 2016
29. Fashionpededia. The Visual Dictionary Of Fashion Design. Fahionary, 2016
30. Jackson P. Complete pleats: pleating techniques for fashion, architecture and design. Laurence King, 2015
31. Myers W. Bio Design: Nature + Science + Creativity. Thames & Hudson, 2018
32. Nakamichi T. Pattern Magic. Laurence King, 2010
33. Nakamichi T. Pattern Magic 2. Laurence King, 2011
34. Nakamichi T. Pattern Magic 3. Laurence King, 2016
35. Nakamichi T. Pattern Magic: stretch fabrics. Laurence King, 2012

36. Renfrew E., Renfrew C. Basics Fashion Design. Developing a collection. AVA Book SA, 2009
37. Shoe design. Fashionary, 2015
38. Steed J., Stevenson F. Basics Textile design. Sourcing ideas. AVA Books SA, 2012
39. The lives of 50 fashion legends. Fashionary, 2018
40. Wilcox C., Mendes Valerie D. Twentieth-century fashion in detail. V&A publishing, 2009
41. Udale J. Basics Fashion Design. Textiles and fashion. AVA Book SA, 2008
42. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. М.: Алетейя, 2010;
43. Mixed Reality and the Theatre of the Future. Fresh Perspectives on Arts and New Technologies. Joris Weijdom, 2017
44. Дополненная, виртуальная, смешанная реальность и маркетинг. Акулич Маргарита
45. Цифровое искусство: история, теория, практика: учеб. пособие А. Н. Лаврентьев, Е. В. Жердев, В. В. Кулешов и др. — М.: МГХПА им. С. Г. Строганова, 2016. — 280
46. с.: илл.
47. Найджел Чепмен, Дженни Чепмен “Цифровые технологии мультимедиа”, 624 стр., М., Диалектика, 2005.
48. Петрова Н.П. “Виртуальная реальность. Современная компьютерная графика и анимация”, 251 стр., М., Аквариум, 2004
49. Кружалова, Анастасия Социальная фасилитация как фактор активизации творчества подростков / Анастасия Кружалова. - М.: LAPLambertAcademicPublishing, 2019. - 80 с.
50. Полякова О.А. Использование интерактивных технологий в образовательном процессе. //Спр-к руководителя ОУ. – 2007. - № 5. – С. 90;
51. Lee Gutkind The Art of Creative Nonfiction Writing and Selling the Literature of Reality
52. Виртуальная реальность в музейном деле: учеб. пособие/ Бабенко В.С., Махлина С.Т.; СПбГАК. - Санкт-Петербург: СПбГАК, 1997;
53. Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. М. Аронов 2020;
54. Иттен И. Искусство цвета. М. Аронов 2020;
55. Язык, музыка, математика, Варга Б., Димень Ю., Лопариц Э., 1981.