



ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА ВЫБОРГСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТА

Протокол педагогического совета № 4
от «15» июня 2026 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 211 от «15» июня 2026 г.

Директор ДДЮТ _____ Н.А.Козлова

Дополнительная общеразвивающая программа

«ХУДОЖНИК-ДИЗАЙНЕР»

Срок освоения: 4 года

Возраст обучающихся: 11 – 15 лет

Разработчики –

Самарская Кристина Алексеевна,
Круглова Карина Дмитриевна,
педагоги дополнительного
образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Художник-дизайнер» (далее — программа) имеет художественную направленность.

Адресат программы

Программа разработана с учётом возрастных особенностей детей подросткового возраста и ориентирована на учащихся 11–15 лет, проявляющих интерес к изобразительному искусству, дизайну и современным цифровым технологиям.

Актуальность программы

В современном мире визуальная культура играет огромную роль. Умение создавать качественный визуальный контент, разбираться в принципах дизайна и использовать современные инструменты для реализации творческих идей становится всё более востребованным. Программа соответствует целям и задачам государственной политики РФ в области дополнительного образования детей в части развития междисциплинарных навыков. Она позволит детям развить свои художественные способности, освоить современные графические редакторы и программы 3D-моделирования, а также научиться применять полученные навыки в различных областях — от создания рекламных материалов до разработки собственных арт-проектов. Программа направлена на раскрытие творческого потенциала каждого ребёнка, развитие его креативного мышления, воображения и эстетического вкуса. Полученные знания и навыки помогут учащимся в дальнейшем обучении, профессиональном самоопределении и самореализации.

Отличительная особенность

Программа позволяет учащимся в возрасте от 11 до 15 лет освоить основы изобразительного искусства, дизайна и цифровых технологий в комплексе. Образовательная программа «Художник-дизайнер» рассчитана на 4 года и состоит из модулей:

- **«Основы рисунка и композиции»**
 1. Изучение базовых техник рисунка и живописи, композиции и цветоведения.
 2. Формирование навыков работы с различными художественными материалами.
 3. Развитие наблюдательности, глазомера и умения видеть пропорции.
- **«Цифровой дизайн»**
 1. Освоение Adobe Photoshop 2020 для создания и обработки изображений, коллажей, ретуши и дизайна.
 2. Изучение принципов типографики и создание макетов для полиграфии и веб-дизайна.
 3. Использование цифровых инструментов для реализации творческих проектов.
- **«3D-моделирование и анимация»**
 1. Освоение Blender 3D для создания трёхмерных моделей, текстурирования и визуализации.
 2. Изучение основ анимации и создание простых анимационных роликов.
 3. Развитие пространственного мышления и умения создавать сложные трёхмерные композиции.
- **«Проектная деятельность и портфолио»**
 1. Интеграция навыков: применение полученных знаний и умений из всех предыдущих модулей для реализации комплексных творческих проектов.
 2. Развитие креативного мышления: стимулирование генерации оригинальных идей, поиск нестандартных решений в дизайнерских и художественных задачах.
 3. Формирование профессионального портфолио: обучение правилам оформления и представления своих работ, создание презентабельного портфолио для дальнейшего развития и поступления.

Каждый модуль программы является самостоятельной единицей и имеет свой тематический план и содержание. Набор детей на обучение по каждому модулю осуществляется с учётом возраста, интересов и уровня подготовки обучающихся.

Уровень освоения программы — углубленный.

Объем и срок реализации программы

Программа рассчитана на 4 года обучения. Общее количество учебных часов — 888.

Цель и задачи программы

Цель развитие творческого потенциала детей, освоения ими основ изобразительного искусства, дизайна и цифровых технологий, а также подготовки к осознанному выбору будущей профессии.

Задачи:

Обучающие:

- Обучить основам рисунка, композиции, цветоведения и перспективы.
- Обучить базовым приёмам работы в Adobe Photoshop 2020 (интерфейс, инструменты, слои, фильтры, цветокоррекция).
- Обучить основам 3D-моделирования в Blender 3D (интерфейс, создание и редактирование объектов, материалы, освещение, рендеринг).
- Обучить основам типографики и дизайна.
- Обучить навыкам создания макетов для полиграфии и веб-дизайна.
- Обучить навыкам анимации в Blender 3D.

Развивающие:

- Развивать творческое мышление, воображение и фантазию.
- Развивать пространственное мышление и умение визуализировать идеи.
- Развивать навыки работы с графическими редакторами и программами для 3D-моделирования.
- Развивать умение анализировать и оценивать произведения искусства и дизайна.
- Развивать навыки самостоятельной работы и работы в команде.
- Развивать критическое мышление и умение находить нестандартные решения.
- Развивать навыки самопрезентации и защиты проектов.

Воспитательные:

- Воспитывать интерес к искусству и дизайну.
- Воспитывать эстетический вкус и чувство прекрасного.
- Воспитывать уважение к чужому творчеству и мнению.
- Воспитывать аккуратность, трудолюбие и ответственность.
- Воспитывать чувство коллективизма и умение работать в команде.
- Воспитывать стремление к саморазвитию и самосовершенствованию.

Планируемые результаты

К концу обучения обучающиеся:

Предметные

- Изучат основные понятия и термины в области изобразительного искусства и дизайна.
- Приобретут базовые навыки рисования, композиции и цветоведения.
- Научатся работать в Adobe Photoshop 2020 и Blender 3D, используя основные инструменты и функции.
- Смогут создавать собственные творческие проекты (рекламные баннеры, открытки, 3D-модели и т. д.).
- Научатся анализировать и оценивать произведения искусства и дизайна.

Метапредметные

- Развивают творческое мышление, воображение и фантазию.
- Развивают пространственное мышление и умение визуализировать идеи.
- Приобретут навыки работы с информацией (поиск, анализ, отбор).
- Научатся планировать свою работу и достигать поставленных целей.
- Разовьют коммуникативные навыки и умение работать в команде.
- Разовьют навыки самопрезентации и защиты проектов.

Личностные

- Проявят интерес к искусству и дизайну.
- Развивают эстетический вкус и чувство прекрасного.
- Приобретут уверенность в своих творческих способностях.

- Научатся уважать чужое творчество и мнение.
- Сформируют позитивное отношение к учёбе и творческой деятельности.
- Будут стремиться к саморазвитию и самосовершенствованию.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации программы — образовательная деятельность осуществляется на государственном языке РФ, русском.

Форма обучения — очная.

Особенности организации образовательного процесса

Занятия проводятся в группах по 15 человек. Дети работают по одному. На первом году обучения упор делается на освоение основ рисунка и композиции, а на втором и третьем — на изучение цифровых технологий и создание творческих проектов.

Условия набора в коллектив

Прием в группу осуществляется по желанию ребенка. В объединение принимаются все желающие

Условия формирования групп

Каждый модуль программы является самостоятельной единицей. Добор на 2-й и 3-й год обучения возможен по результатам просмотра портфолио и собеседования с педагогом.

Количество обучающихся в группах:

- 1 год обучения — 15 человек
- 2-й год обучения — 12 человек
- 3-й год обучения — 12 человек
- 4-й год обучения – 12 человек

Формы организации занятий:

Занятия в объединении проводятся в группе со всем составом учащихся в компьютерном классе или в классе изобразительного искусства.

Формы проведения занятий:

- Практикум
- Самостоятельная работа
- Интегрированное занятие
- Контрольное занятие
- Конкурс
- Мастер-класс
- Выставка

Формы организации деятельности учащихся на занятиях:

- Групповая
- Индивидуальная
- Коллективная
- Проектная

Материально-техническое обеспечение программы

Программа разработана с учётом особенностей организации учебно-воспитательного процесса в ДДЮТ, технической оснащённости кабинетов, а также в соответствии с «Гигиеническими требованиями к видеодисплейным терминалам, персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы».

Для реализации данной программы требуется:

- **Кабинет**, оснащённый компьютерами, объединёнными в локальную сеть и подключёнными к ресурсам Интернета.
- **Класс изобразительного искусства**, оборудованный столами, стульями.
- Мультимедийный проектор и экран.
- Принтер, сканер.
- Источник бесперебойного питания.
- Сетевое оборудование.
- Оборудование для подключения к ресурсам Интернета (выделенный канал подключения, модем).
- стол педагога.
- ученическая доска.

Перечень оборудования и материалов (из расчёта на одного учащегося):

- Рабочее место обучающегося (персональный компьютер с операционной системой Windows).
- Программное обеспечение: Adobe Photoshop 2020, Blender 3D.
- Художественные материалы (бумага, карандаши, краски, кисти, палитра и материалы ДПИ).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
Первый год обучения – 222 часа

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в основы изобразительного искусства	33	10	23	Тестирование
2	Adobe Photoshop 2020 и стилизация	21	8	13	Индивидуальное тестирование
3	Введение в 3D-моделирование в Blender. Основы рисунка и тона	33	13	20	Индивидуальное тестирование
4	Композиция и стилизация	42	12	30	Индивидуальное тестирование
5	Дизайн и проектная деятельность	12	4	8	Индивидуальное тестирование
6	Дизайн и его виды. Повторение и закрепление материала	15	5	10	Тестирование
7	Освоение Adobe Photoshop 2020	36	11	25	Выставка работ
8	Композиция и стилизация	30	13	17	Защита проекта
	Итого:	222 ч. в год			

Второй год обучения – 222 часа

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в прикладной дизайн и народные традиции	18	8	10	Тестирование
2	Основы работы в Adobe Photoshop	39	15	24	Индивидуальное тестирование
3	Основы 3D-моделирования в Blender	33	15	18	Индивидуальное тестирование
4	Интеграция 2D- и 3D-элементов в дизайн	24	11	12	Индивидуальное тестирование
5	Основы графического дизайна. Создание логотипа	21	9	12	Индивидуальное тестирование
6	Дизайн интерьера: история, стили, моделирование в Blender	30	12	18	Тестирование
7	Композиция в	21	5	16	Устный опрос

	полиграфическом производстве				
8	Книжная иллюстрация: рисунки растений и насекомых	18	4	14	Выставка работ
9	История книги, структура и стилизация иллюстраций	12	5	7	Выставка работ
10	Создание страницы книги своими руками	6	1	5	Защита проекта
	Итого:	222 ч. в год			

Третий год обучения – 222 часа

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в современное искусство и цифровое искусство	18	7	11	Тестирование
2	Стилизация и трансформация	21	9	12	Индивидуальное тестирование
3	Моушн-дизайн	24	7	17	Индивидуальное тестирование
4	Текстурирование	24	8	16	Индивидуальное тестирование
5	Разработка концепции персонажа	24	9	15	Индивидуальное тестирование
6	UI/UX-дизайн	21	7	14	Тестирование
7	Композиция, типографика, элементы пользовательского интерфейса	21	8	13	Устный опрос
8	Верстка и адаптивный дизайн	18	6	12	Выставка работ
9	Графический дизайн	18	7	11	Выставка работ
10	Итоговый проект: комплексный дизайн-проект	33	11	22	Защита проекта
	Итого:	222 ч. в год			

Четвертый год обучения – 222 часа

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Продвинутая цифровая и академическая живопись, иллюстрация	71	20	51	Тестирование
1.1	Работа с цветом: сложные цветовые схемы, психология цвета	28	8	20	Индивидуальное тестирование
1.2	Создание иллюстраций в различных стилях	22	7	15	Индивидуальное тестирование

1.3	Техники цифровой живописи: кисти, слои, режимы наложения	21	5	16	Индивидуальное тестирование
2	Разработка фирменного стиля и брендинга	83	33	50	Индивидуальное тестирование
2.1	Исследование целевой аудитории и анализ конкурентов	26	9	17	Тестирование
2.2	Разработка логотипа, цветовой палитры и типографики	37	19	18	Устный опрос
2.3	Использование фирменного стиля	20	5	15	Выставка работ
3	3D-моделирование и визуализация в дизайне	68	20	48	Выставка работ
3.1	Освоение продвинутых техник моделирования в Blender	68	20	48	Защита проекта
Итого:		222 ч. в год			

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Первый год обучения

Особенности организации образовательного процесса на 1-м году обучения «Художник-дизайнер» — это вводный модуль программы художественно-эстетической направленности, сочетающий традиционные основы изобразительного искусства и современные цифровые инструменты. Программа направлена на развитие творческого мышления, пространственного воображения и освоение базовых навыков работы в графических редакторах и программах 3D-моделирования.

Сочетание традиционных и цифровых методов: программа объединяет изучение основ рисунка, композиции и цветоведения с практическим применением в Adobe Photoshop 2020 и Blender 3D.

Проектная деятельность: большое внимание уделяется проектной работе, в ходе которой учащиеся применяют полученные знания для создания собственных творческих проектов (рекламных баннеров, открыток, 3D-моделей и т. д.).

Разнообразие техник: учащиеся знакомятся с различными техниками цифровой живописи, коллажирования, ретуши, 3D-моделирования и анимации.

Индивидуальный подход: педагог учитывает индивидуальные особенности и интересы каждого учащегося, помогая им раскрыть свой творческий потенциал.

Возраст учащихся

Группа первого года обучения формируется из детей 11–15 лет. Приём в группу осуществляется по желанию ребёнка. В объединение принимаются все желающие, имеющие базовые навыки работы с компьютером и интерес к творчеству.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 часа (222 часа в год).

Задачи:

Обучающие:

- Обучить основам рисунка, композиции, цветоведения и перспективы.
- Обучить базовым приёмам работы в Adobe Photoshop 2020 (интерфейс, инструменты, слои, фильтры, цветокоррекция).
- Обучить основам 3D-моделирования в Blender 3D (интерфейс, создание и редактирование объектов, материалы, освещение, рендеринг).
- Обучить основам типографики и дизайна.

Развивающие:

- Развивать творческое мышление, воображение и фантазию.

- Развивать пространственное мышление и умение визуализировать идеи.
- Развивать навыки работы с графическими редакторами и программами для 3D-моделирования.
- Развивать умение анализировать и оценивать произведения искусства и дизайна.
- Развивать навыки самостоятельной работы и работы в команде.

Воспитательные:

- Воспитывать интерес к искусству и дизайну.
- Воспитывать эстетический вкус и чувство прекрасного.
- Воспитывать уважение к чужому творчеству и мнению.
- Воспитывать аккуратность, трудолюбие и ответственность.

Планируемые результаты

Предметные:

- Изучат основные понятия и термины в области изобразительного искусства и дизайна.
- Приобретут базовые навыки рисования, композиции и цветоведения.
- Научатся работать в Adobe Photoshop 2020 и Blender 3D, используя основные инструменты и функции.
- Смогут создавать собственные творческие проекты (рекламные баннеры, открытки, 3D-модели и т. д.).
- Научатся анализировать и оценивать произведения искусства и дизайна.

Метапредметные:

- Развивают творческое мышление, воображение и фантазию.
- Развивают пространственное мышление и умение визуализировать идеи.
- Приобретут навыки работы с информацией (поиск, анализ, отбор).
- Научатся планировать свою работу и достигать поставленных целей.
- Разовьют коммуникативные навыки и умение работать в команде.

Личностные:

- Проявят интерес к искусству и дизайну.
- Развивают эстетический вкус и чувство прекрасного.
- Приобретут уверенность в своих творческих способностях.
- Научатся уважать чужое творчество и мнение.
- Сформируют позитивное отношение к учёбе и творческой деятельности.

Содержание первого года обучения

Введение в основы изобразительного искусства

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Введение в Adobe Photoshop 2020, Blender 3D. Интерфейс, основные инструменты. Основы цветоведения. Плоские и объёмные тела.

Практика: Работа в программе Adobe Photoshop 2020, Blender 3D-применение интерфейса. Основы построения геометрических тел, тел вращения, цветопередача.

Изучение и практическое применение цветового круга.

Adobe Photoshop 2020 и стилизация

Теория: Основы стилизации и наброска. Использование интерфейса Adobe Photoshop 2020, Blender.

Практика: Создание практических работ на основе ботанической живописи, натюрморта. 3D визуализация.

Введение в 3D-моделирование в Blender. Основы рисунка и тона

Теория: Основы моделирования Blender 3D. Тон в модели и рисунке.

Практика: Создание объёмных фигур. Плоскость и форма.

Композиция и стилизация

Теория: Анимация в Blender 3D. Тон в рисунке.

Практика: Создание анимационных композиций.

Дизайн и проектная деятельность

Теория: Статика, динамика. Основы сложных текстур.

Практика: Создание практических работ в статике и динамике. Наложение текстур.

Дизайн и его виды. Повторение и закрепление материала

Теория: Создание трафарета. Подготовка изображений для веб-сайтов.

Практика: Создание трафарета и изображений для сайта.

Освоение Adobe Photoshop 2020

Теория: Создание реалистичной среды. Вёрстка.

Практика: Создание проекта интерьера.

Композиция и стилизация

Теория: Виды стилизации. Шрифты.

Практика: Создание стилизованных объектов. Шрифты-основы.

Календарно-тематический план

1 год обучения

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
Введение в основы изобразительного искусства				
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Диагностика. Введение в с	3		
2	Цветовой круг	3		
3	Практика в Photoshop: ретушь простых изображений (удаление дефектов, цветокоррекция)	3		
4	Геометрические тела	3		
5	Adobe Photoshop: работа со слоями. Маски слоёв. Создание коллажей	3		
6	Светлотность. Ахроматические и хроматические цвета	3		
7	Photoshop: инструменты для рисования. Создание простых иллюстраций.	3		
8	Контраст. Отношение пятен на плоскости	3		
9	Photoshop: текст и типографика. Создание заголовков и надписей	3		
10	Центр композиции	3		
11	Введение в Blender 3D. Интерфейс, навигация, создание простых объектов (куб, сфера, цилиндр)	3		
Adobe Photoshop 2020 и стилизация				
12	Стилизация в натюрморте. Набросок	3		
13	Blender: Моделирование. Основы полигонального моделирования	3		
14	Стилизация в натюрморте. Завершение композиции	3		
15	Blender: редактирование объектов. Инструменты трансформации (перемещение, вращение, масштабирование)	3		
16	Стилизация в ботанике и анималистике..Набросок	3		
17	Blender: Материалы и текстуры. Создание реалистичных поверхностей	3		

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
18	Стилизация в ботанике и анималистике..Завершение композиции	3		
Введение в 3D-моделирование в Blender.Основы рисунка и тона				
19	Тон в рисунке	3		
20	Photoshop: фильтры и эффекты. Эксперименты с различными стилями	3		
21	Линии в рисунке. Создание наброска	3		
22	Photoshop: фильтры и эффекты. Эксперименты с различными стилями	3		
23	Линии в рисунке. Завершение композиции	3		
24	Blender: освещение и рендеринг. Создание изображений 3D-моделей	3		
25	Ахроматизм. Создание рисунка	3		
26	Blender: работа с модификаторами. Создание сложных форм	3		
27	Ахроматизм в композиции. Завершение работы	3		
28	Blender: работа с модификаторами. Создание сложных форм	3		
29	Плановость. Построение геометрических тел	3		
Композиция и стилизация				
30	Photoshop: подготовка макетов к печати. Разрешение, цветовые модели.	3		
31	Линейный рисунок в натюрморте. Эскиз	3		
32	Blender: Анимация. Создание простых анимационных роликов	3		
33	Линейный рисунок в натюрморте. Завершение композиции	3		
34	Photoshop: создание баннеров для социальных сетей. Размеры, композиция	3		
35	Хроматизм и стилизация в композиции. Создание эскиза	3		
36	Blender: импорт и экспорт моделей. Работа с различными форматами файлов	3		
37	Хроматизм и стилизация в композиции. Завершение композиции	3		
38	Photoshop: создание открыток и приглашений. Дизайн и верстка	3		

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
39	Ахроматизм и стилизация в композиции. Создание эскиза	3		
40	Blender: Скульптуринг. Основы цифровой скульптуры	3		
41	Ахроматизм и стилизация в композиции. Завершение композиции	3		
42	Photoshop: создание логотипов. Разработка фирменного стиля	3		
43	Статика. Основы. Поиск композиции	3		
Дизайн и проектная деятельность				
44	Blender: UV-развертка и текстурирование. Создание сложных текстур	3		
45	Статика. Завершение композиции	3		
46	Photoshop: создание рекламы продукта. Особенности рекламы в цифровой среде	3		
47	Динамика. Основы. Поиск композиции	3		
Дизайн и его виды. Повторение и закрепление материала				
48	Blender: создание 3D-композиций. Работа со сценой	3		
49	Динамика. Завершение композиции	3		
50	Photoshop: подготовка изображений для веб-сайтов. Оптимизация и форматы	3		
51	История современного искусства. Основы работы по трафаретам. Создание трафарета	3		
52	Blender: подготовка модели к анимации	3		
Освоение Adobe Photoshop 2020				
53	Создание работы по трафарету	3		
54	Photoshop: создание афиш. Дизайн и вёрстка	3		
55	Основные виды дизайна. История дизайна. Работа над проектом.	3		
56	Повторение пройденного материала	3		
57	Основные виды дизайна. История дизайна. Завершение проекта	3		
58	Рисование в среде Photoshop. Создание скетчей с нуля	3		
59	Симметрия и асимметрия	3		
60	Работа с персонажами	3		
61	Закрытая и открытая композиция	3		
62	Photoshop: создание эффекта «глитч»	3		

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
63	Создание собственного проекта. Поиск композиции	3		
64	Создание реалистичной среды	3		
Композиция и стилизация				
65	Создание собственного проекта. Нюансы композиции	3		
66	Создание реалистичной среды	3		
67	Создание коллажей	3		
68	Создание собственного проекта. Завершение композиции	3		
69	Создание коллажей	3		
70	История шрифтов. Стили и применение. Строение букв	3		
71	Создание коллажей	3		
72	Шрифты. Завершение работы	3		
73	Подготовка к выставке	3		
74	Шрифты. Строение цифр. Итоговая работа. Выставка	3		
	Всего часов:	222		

Рабочая программа 2 года обучения

Рабочая программа «Художник-дизайнер» для 2-го года обучения представляет собой углубленный модуль, развивающий навыки, полученные на первом году обучения, и расширяющий спектр применения цифровых инструментов в художественной деятельности. Программа разработана в соответствии с требованиями к дополнительным общеразвивающим программам и направлена на формирование у учащихся комплекса компетенций в области изобразительного искусства, дизайна и 3D-моделирования.

Сочетание традиционных и цифровых методов: программа объединяет изучение основ рисунка, композиции, цветоведения и декоративно-прикладного искусства с практическим применением в Adobe Photoshop 2020 и Blender 3D.

Проектная деятельность: большое внимание уделяется проектной работе, в ходе которой учащиеся применяют полученные знания для создания собственных творческих проектов (рекламных баннеров, открыток, 3D-моделей и т. д.).

Разнообразие техник: учащиеся знакомятся с различными техниками цифровой живописи, коллажирования, ретуши, 3D-моделирования и анимации.

Индивидуальный подход: педагог учитывает индивидуальные особенности и интересы каждого учащегося, помогая им раскрыть свой творческий потенциал.

Возраст учащихся

Группа формируется из детей 11–15 лет, успешно освоивших программу 1-го года обучения. Приём в группу осуществляется на основе результатов собеседования и оценки творческих работ.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 часа (222 часа в год).

Задачи:

Обучающие:

- Обучить основам рисунка, композиции, цветоведения и перспективы, декоративным элементам дизайна.
- Обучить базовым приёмам работы в Adobe Photoshop 2020 (интерфейс, инструменты, слои, фильтры, цветокоррекция).
- Обучить основам 3D-моделирования в Blender 3D (интерфейс, создание и редактирование объектов, материалы, освещение, рендеринг).
- Обучить основам типографики и дизайна.
- Обучить основам истории искусств.

Развивающие:

- Развивать творческое мышление, воображение и фантазию.
- Развивать пространственное мышление и умение визуализировать идеи.
- Развивать навыки работы с графическими редакторами и программами для 3D-моделирования.
- Развивать умение анализировать и оценивать произведения искусства и дизайна.
- Развивать навыки самостоятельной работы и работы в команде.

Воспитательные:

- Воспитывать интерес к искусству и дизайну.
- Воспитывать эстетический вкус и чувство прекрасного.
- Воспитывать уважение к чужому творчеству и мнению.
- Воспитывать аккуратность, трудолюбие и ответственность.
- Привить коммуникабельность и позитивное настроение к образовательному процессу.

Планируемые результаты

Предметные:

- Изучат основные понятия и термины в области изобразительного искусства и дизайна.
- Приобретут базовые навыки рисования, композиции и цветоведения.
- Научатся работать в Adobe Photoshop 2020 и Blender 3D, используя основные инструменты и функции.

- Смогут создавать собственные творческие проекты (рекламные баннеры, открытки, 3D-модели и т. д.).
- Научатся анализировать и оценивать произведения искусства и дизайна.

Метапредметные:

- Развивают творческое мышление, воображение и фантазию.
- Развивают пространственное мышление и умение визуализировать идеи.
- Приобретут навыки работы с информацией (поиск, анализ, отбор).
- Научатся планировать свою работу и достигать поставленных целей.
- Разовьют коммуникативные навыки и умение работать в команде.

Личностные:

- Проявят интерес к искусству и дизайну.
- Развивают эстетический вкус и чувство прекрасного.
- Приобретут уверенность в своих творческих способностях.
- Научатся уважать чужое творчество и мнение.
- Сформируют позитивное отношение к учёбе и творческой деятельности.

Содержание второго года обучения

Введение в прикладной дизайн и народные традиции

Теория: Основы ретуши в Adobe Photoshop. Изучение традиций народного быта и использование в современных объектах.

Практика: Создание объектов по пройденному материалу.

Основы работы в Adobe Photoshop

Теория: Основы создания 3D-объектов в Blender 3D. Основы шрифтов и логотипа.

Практика: Создание логотипа и 3-D визуализации.

Введение в 3D-моделирование в Blender. Основы рисунка и тона

Теория: Характерные особенности 3-D визуализации. Конструктивный рисунок и тон.

Практика: Создание конструктивного рисунка, тональное соотношение в композиции.

Детализация в 3-D визуализации.

Интеграция 2D- и 3D-элементов в дизайн

Теория: 2D- и 3D элементы в дизайне. Стилистики и тенденции.

Практика: Создание интерьерных объектов и их стилизация. Выведение готового объекта в 3D визуализацию.

Основы графического дизайна. Создание логотипа

Теория: Иллюстрация и ее виды. Детализация в Photoshop.

Практика: Создание иллюстрации на заданную тему. Выведение готового объекта в 3D визуализацию.

Дизайн интерьера: история, стили, моделирование в Blender

Теория: Техника «Фотоколлаж». Иллюстрация книге.

Практика: Создание обложки для книги, страницы с применением иллюстрации.

Композиция в полиграфическом производстве

Теория: Шрифты. Основа и виды. Интеграция надписи и рисунка.

Практика: Создание шрифтов.

Книжная иллюстрация: рисунки растений и насекомых

Теория: Подбор шрифтов к рисунку.

Практика: Создание серии открыток. Использование различных техник и стилей.

История книги, структура и стилизация иллюстраций

Теория: Стилизация иллюстраций.

Практика: Создание стилизации к иллюстрации.

Создание страницы книги своими руками

Практика: Создание страницы книги.

**Календарно-тематический план
2 год обучения**

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
1	История прикладного дизайна. Вводное занятие	3		
2	Введение в Adobe Photoshop: Интерфейс и базовые инструменты. Ретушь простых изображений.	3		
3	Творческий проект. Традиции народного быта. Поиск идей	3		
4	Photoshop: Создание коллажа на тему народных традиций.	3		
5	Творческий проект. Традиции народного быта. Создание трафаретов и декоративных элементов	3		
6	Photoshop: Добавление текста и декоративных элементов к трафарету. Подготовка макета к печати.	3		
7	Творческий проект. Традиции народного быта. Работа над проектом	3		
8	Знакомство с интерфейсом. Создание простых 3D-объектов, связанных с народным бытом (изба, посуда и т.д.).	3		
9	Творческий проект. Традиции народного быта. Работа над проектом	3		
10	Blender 3D: Применение текстур и материалов к 3D-моделям	3		
11	Творческий проект. Традиции народного быта. Завершение работы. Выставка	3		
12	Photoshop/Blender: Интеграция 2D и 3D элементов. Создание итоговой композиции для выставки	3		
13	Графический дизайн. Создание логотипа. Шрифт			
14	Photoshop: Работа с текстом. Подбор шрифтов для логотипа. Создание контуров и векторных объектов.	3		
15	Графический дизайн. Создание логотипа. Работа над проектом	3		
16	Создание 3D-версии логотипа. Моделирование, текстурирование и рендеринг.	3		
17	Графический дизайн. Создание логотипа	3		
18	Финальная обработка 3D-логотипа в Photoshop. Добавление эффектов, теней и отражений.	3		
19	Графический дизайн. Завершение работы	3		
20	Подготовка логотипа к печати и использованию в цифровом формате. Цветокоррекция и оптимизация размера.	3		

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
21	Интерьерный дизайн. История возникновения. Культура и стили разных стран. Поиск композиции	3		
22	Blender 3D: Основы моделирования интерьера. Создание стен, пола и потолка.	3		
23	Интерьерный дизайн. История возникновения. Культура и стили разных стран. Работа над созданием объекта	3		
24	Blender 3D: Моделирование мебели и элементов декора (столы, стулья, светильники и т.д.).	3		
25	Интерьерный дизайн. История возникновения. Культура и стили разных стран. Работа над созданием объекта	3		
26	Blender 3D: Работа с материалами и текстурами. Создание реалистичных поверхностей.	3		
27	Интерьерный дизайн. История возникновения. Культура и стили разных стран. Работа над созданием объекта	3		
28	Освещение в Blender. Настройка источников света для создания нужной атмосферы.	3		
29	Интерьерный дизайн. История возникновения. Культура и стили разных стран. Детализация объекта	3		
30	Blender 3D: Добавление деталей и аксессуаров в интерьер. Создание композиции.	3		
31	Интерьерный дизайн. История возникновения. Культура и стили разных стран. Завершение объекта	3		
32	Blender 3D: Рендеринг финального изображения интерьера. Настройка параметров рендера.	3		
33	Интерьерный дизайн. История возникновения. Культура и стили разных стран. Работа над созданием объекта. Подготовка к выставке	3		
34	Обработка отрендеренного изображения интерьера в Photoshop. Цветокоррекция и добавление эффектов.	3		
35	Blender 3D: Создание анимации облета камеры вокруг 3D модели интерьера.	3		
36	«Композиция в полиграфическом производстве»	3		
37	Photoshop: Практическое применение композиционных правил в создании рекламного баннера для типографии.	3		
38	«Иллюстрации для книги». Рисунки растений. Эскиз	3		
39	Photoshop: Создание цифрового эскиза	3		

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
	иллюстрации растения с использованием графического планшета (если есть).			
40	«Иллюстрации для книги». Рисунки растений. Детализация	3		
41	Photoshop: Детализация иллюстрации растения. Работа с цветом, светом и тенью.	3		
42	«Книжная иллюстрация и ее особенности». Рисунки насекомых	3		
43	Photoshop: Создание иллюстрации насекомого в реалистичном стиле. Использование фотографий в качестве референсов.	3		
44	«Движение и ритм в оформлении печатных изданий». Выполнение иллюстрации в технике «Коллаж»	3		
45	Photoshop: Создание коллажа для обложки книги, демонстрирующего движение и ритм.	3		
46	«История создания книги и ее конструкция». Рисунки животных	3		
47	Blender 3D: Создание простой 3D-модели животного для иллюстрации детской книги.	3		
48	«История создания книги и ее конструкция». Рисунки животных. Стилизация	3		
49	Photoshop: Стилизация 3D-модели животного в Photoshop.	3		
50	Выполнение иллюстрации в технике «Фотоколлаж с добавлением рисунка»	3		
51	Photoshop: Создание фотоколлажа с добавлением нарисованных элементов для обложки книги.	3		
52	«Делаем страницу из книги своими руками». Практическая работа	3		
53	Photoshop: Создание макета страницы книги в Photoshop	3		
54	«Делаем страницу из книги своими руками». Практическая работа. Завершение. Выставка	3		
55	Подготовка макетов страниц книги к печати. Цветокоррекция и сохранение в нужном формате.	3		
56	Шрифт как элемент композиции. Графика на объёме	3		
57	Blender 3D: Создание 3D-объектов с использованием типографики. Моделирование букв и надписей.	3		
58	«Связь надписи и рисунка». Составление рисунка с надписью	3		
59	Photoshop: Интеграция надписи и рисунка в Photoshop	3		

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
60	«Графика на объёме: Восприятие формы»	3		
61	Blender 3D: Эксперименты с формой и объемом в Blender. Создание абстрактных 3D-композиций.	3		
62	Составление рисунка с надписью путем подбора	3		
63	Photoshop: Подбор шрифтов и стилей для создания выразительной надписи, интегрированной в рисунок.	3		
64	Композиция «Подчеркивание формы»	3		
65	Blender 3D: Создание 3D композиции, в которой шрифт подчеркивает форму объекта.	3		
66	Выполнение серии открыток	3		
67	Photoshop: Создание серии поздравительных открыток в Photoshop. Использование различных стилей и техник.	3		
68	Основы шрифтовой композиции. Создание авторских шрифтов	3		
69	Создаем декоративные буквы	3		
70	Photoshop: Рисование авторских декоративных букв в Photoshop. Использование графического планшета (если есть).	3		
71	Акцентирование размером и насыщенностью	3		
72	Photoshop: Практическое применение принципов акцентирования в дизайне открыток.	3		
73	Декоративные буквы. Завершение. Выставка	3		
74	Итоговое занятие. Подготовка серии открыток и декоративных букв к выставке. Печать и оформление.	3		
	Всего часов:	222		

Рабочая программа 3 года обучения

Рабочая программа «Художник-дизайнер» для 3-го года обучения представляет собой углубленный модуль, развивающий навыки, полученные на 1-2 годах обучения, и расширяющий спектр применения цифровых инструментов в художественной деятельности. Работа в графических редакторах и анимации. Программа разработана в соответствии с требованиями к дополнительным общеразвивающим программам и направлена на формирование у учащихся комплекса компетенций в области изобразительного искусства, дизайна и 3D-моделирования.

Сочетание традиционных и цифровых методов: программа сочетает в себе академический банк и цифровые технологии в Adobe Photoshop 2020 и Blender 3D.

Проектная деятельность: в ходе работы, обучающиеся создают собственные проекты, умело пользуясь интерфейсом программ Adobe Photoshop 2020 и Blender 3D. Смогут создать вёрстки для сайта, живые анимации др.

Разнообразие техник: учащиеся знакомятся с различными техниками цифровой живописи и академической.

Индивидуальный подход: педагог учитывает индивидуальные особенности и интересы каждого учащегося, помогая им раскрыть свой творческий потенциал.

Возраст учащихся

Группа формируется из детей 11–15 лет, успешно освоивших программу 2-го года обучения. Приём в группу осуществляется на основе результатов собеседования и оценки творческих работ.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 часа (222 часа в год).

Задачи:

Обучающие:

- Обучить основам композиции, текстурирования объектов.
- Обучить углубленным приёмам работы в Adobe Photoshop 2020
- Обучить углубленному 3D-моделированию и использованию интерфейса.
- Обучить основам типографики и дизайна.
- Обучить основам истории искусств, стилизации и трансформации, UI/UX дизайну.

Развивающие:

- Развивать творческое мышление, воображение.
- Развивать пространственное мышление и умение визуализировать идеи.
- Развивать навыки работы с графическими редакторами и программами для 3D-моделирования.
- Развивать умение в области типографики и дизайна.
- Развивать навыки подходить к работе нестандартно через поиск идей.

Воспитательные:

- Воспитывать интерес к искусству и дизайну.
- Воспитывать доброжелательное отношение и умение работать в команде.
- Воспитывать уважение к чужому творчеству и мнению.
- Воспитывать аккуратность.
- Привить позитивное настроение к образовательному процессу и интерес.

Планируемые результаты

Предметные:

- Изучат основные тенденции стилизации.
- Приобретут углубленные навыки рисования, композиции и анимации.
- Научатся работать в Adobe Photoshop 2020 и Blender 3D, используя углубленный базис инструментов и функций.
- Смогут визуализировать собственные проекты
- Научатся анализировать и оценивать произведения искусства и дизайна.

Метапредметные:

- Развивают творческое мышление, воображение и фантазию.
- Развивают пространственное мышление и умение визуализировать идеи.
- Приобретут навыки работы с информацией.

- Смогут планировать свою работу и достигать поставленных целей.
- Разовьют коммуникативные навыки и умение работать как индивидуально, так и в команде.

Личностные:

- Проявят интерес к искусству и дизайну.
- Развивают эстетический вкус и чувство прекрасного.
- Оценивая личную работу, прислушиваться к критериям и тенденциям.
- Научатся аккуратно и целеустремленно вести проект.
- Сформируют позитивное отношение к учёбе и творческой деятельности.

Содержание третьего года обучения

Введение в современное искусство и цифровое искусство

Теория: Основы современного искусства и их концепция.

Практика: Создание арт-объектов.

Стилизация и трансформация

Теория: Виды трансформации в дизайне.

Практика: Работа в графическом редакторе. Стилизация объекта.

Моушн-дизайн

Теория: Основы анимации в графическом редакторе. Поиск наброска.

Практика: Создание наброска, поиск эмоций объекта. Перенос наброска в графический редактор.

Текстурирование

Теория: Фактура, рельеф, отражение и другие эффекты.

Практика: Наложение фактуры на объект.

Разработка концепции персонажа

Теория: Конструкция людей, животных, птиц.

Практика: Создание набросков. Перенос рисунка в графический редактор.

UI/UX-дизайн

Теория: Основы создания элементов интерфейса, иллюстрации, шрифта.

Практика: Разработка анимации, эффектов, иллюстрации, шрифта.

Композиция, типографика, элементы пользовательского интерфейса

Теория: Композиция. Основы типографики.

Практика: Создание шрифтов, символов и знаков.

Верстка и адаптивный дизайн

Теория: Основы создания веб-страницы. Дизайн и композиция. Виды вёрстки.

Практика: Создание и поиск композиции веб-страницы.

Графический дизайн

Теория: Основные виды графического дизайна и его особенности.

Практика: Поиск композиции для дизайна: рекламы, упаковки, веб-дизайна.

Итоговый проект: комплексный дизайн-проект

Практика: Создание дизайн проекта.

Календарно-тематический план

3 год обучения

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Современное искусство: от поп-арта до цифровой эпохи	3		
2	Цифровое искусство: формы, жанры, известные авторы	3		
3	Photoshop: нестандартные кисти, текстуры и коллаж в стиле современного искусства	3		

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
4	Создание арт-объекта на основе случайных форм	3		
5	Blender: абстрактная скульптура и генеративное искусство	3		
6	Завершение работы над арт-объектом. Подготовка к мини-выставке	3		
Стилизация и трансформация				
7	Виды трансформации в дизайне. Деформация, деконструкция, гротеск	3		
8	Наброски растений и животных. Поиск стилизованной формы	3		
9	Photoshop: работа с кривыми, создание векторного стилизованного объекта	3		
10	Стилизация человека: пропорции, условность, гипербола	3		
11	Создание серии стилизованных персонажей в единой стилистике	3		
12	Blender: модификаторы для стилизации	3		
13	Итоговая работа по разделу: «Трансформация реального объекта в стиль»	3		
Моушн-дизайн				
14	Основы анимации в графическом редакторе. Таймлайн, ключевые кадры	3		
15	Скетчинг эмоций и движений	3		
16	Photoshop: покадровая анимация персонажа	3		
17	Работа с референсами. Анимация формы	3		
18	Blender: простейшая анимация камеры и объектов	3		
19	Создание динамической композиции: движение текста и графики	3		
20	Звуковой дизайн и синхронизация в моушн-графике	3		
21	Итоговый ролик: анимированный логотип или плашка	3		
Текстурирование				
22	Фактура и рельеф. Виды текстур в дизайне	3		
23	Создание бесшовных текстур в Photoshop	3		
24	Ручная графика: имитация кракелюра, потертостей, кракелюр	3		
25	Blender: базовые настройки материалов	3		
26	UV-развертка простых объектов	3		

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
27	Наложение фактуры на 3D-модель. Создание реалистичных материалов	3		
28	Фотореализм и стилизация в текстурах	3		
29	Итоговая работа: текстурирование собственной 3D-модели	3		
Разработка концепции персонажа				
30	Конструкция человека: пропорции, анатомия для художника	3		
31	Конструкция животных и птиц. Пластика	3		
32	Создание серии набросков с натуры	3		
33	От скетча к персонажу: характер, поза, мимика	3		
34	Цифровой рисунок персонажа в Photoshop	3		
35	Blender: подготовка персонажа	3		
36	Создание листа персонажа	3		
37	Отрисовка эмоций и дополнительных состояний персонажа	3		
UI/UX-дизайн				
38	Введение в UI/UX. Понятие пользовательского пути	3		
39	Интерфейс, фреймы, компоненты	3		
40	Типографика в интерфейсе	3		
41	Создание иллюстраций для интерфейса	3		
42	Анимация интерфейса	3		
43	Создание мудборда и карточки приложения	3		
44	Прототипирование	3		
Композиция, типографика, элементы пользовательского интерфейса				
45	Композиция в цифровой среде: баланс, контраст, воздух	3		
46	Основы типографики: гарнитуры, кернинг, трекинг, интерлиньяж	3		
47	История шрифта. Классификация	3		

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
48	Разработка собственного знака / монограммы	3		
49	Создание авторского шрифта	3		
50	Применение шрифта в интерфейсе и печатной продукции	3		
51	Верстка многостраничника	3		
Верстка и адаптивный дизайн				
52	Основы создания веб-страницы	3		
53	Адаптивный дизайн: мобильная, планшетная версии	3		
54	Работа с сеткой в веб-дизайне	3		
55	Создание лендинга	3		
56	Авто-лейаут и компоненты	3		
57	Презентация веб-проекта. Защита макета	3		
Графический дизайн				
58	Виды графического дизайна	3		
59	Разработка упаковки: развертка, материал, печать	3		
60	Дизайн рекламного баннера: композиция, слоган, призыв к действию	3		
61	Создание плаката в технике коллаж	3		
62	Дизайн сувенирной продукции	3		
63	Тренды в графическом дизайне	3		
Итоговый проект: комплексный дизайн- проект				
64	Выбор темы итогового проекта. Брифинг, анализ аудитории	3		
65	Разработка концепции и визуального кода	3		
66	Создание мудборда и референсов	3		
67	Фирменный стиль: логотип, цвета, шрифты	3		
68	Элементы айдентики	3		
69	3D-визуализация продукта	3		
70	Верстка презентации / портфолио проекта	3		

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
71	Моушн-элемент для презентации проекта	3		
72	Доработка и предзащита	3		
73	Оформление выставки / портфолио	3		
74	Итоговая защита проекта. Просмотр работ	3		
	Всего часов:	222		

Рабочая программа 4 года обучения

Рабочая программа «Художник-дизайнер» для 4-го года обучения представляет собой углубленный и завершающий модуль, полученный на базе знаний пройденных годов обучения (1-3 год обучения).

Программа разработана в соответствии с требованиями к дополнительным общеразвивающим программам и направлена на формирование у учащихся комплекса компетенций в области изобразительного искусства, дизайна и 3D-моделирования.

Сочетание традиционных и цифровых методов: программа сочетает в себе академический банк и цифровых технологий в Adobe Photoshop 2020 и Blender 3D.

Проектная деятельность: в ходе работы, обучающиеся создают собственные проект основываясь на брендинге, изучают продвинутый уровень слоев и живописных техник Adobe Photoshop 2020 и Blender 3D.

Разнообразие техник: учащиеся знакомятся с различными инструментами и нестандартными техниками цифровой и академической живописи.

Индивидуальный подход: педагог учитывает индивидуальные особенности и интересы каждого учащегося, помогая им раскрыть свой творческий потенциал в собственных проектах.

Возраст учащихся

Группа формируется из детей 11–15 лет, успешно освоивших программу 3 года обучения.

Приём в группу осуществляется на основе результатов собеседования и оценки творческих работ.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 часа (222 часа в год).

Задачи:

Обучающие:

- Обучить работе со сложными цветовыми наложениями и текстурами.
- Обучить углубленным приёмам работы в Adobe Photoshop 2020
- Обучить углубленному 3D-моделированию и использованию интерфейса.
- Обучить основам психологии цвета и брендинга.
- Обучить истории искусств.

Развивающие:

- Развивать нестандартный подход работы с текстурами.
- Развивать активное применение и использование полученного банка знаний в собственных проектах.
- Развивать навыки работы с графическими редакторами и программами для 3D-моделирования.
- Развивать основам психологии восприятия цвета на рынке дизайнерских проектов.
- Развивать культурную составляющую посредством изучения искусства мирового достояния.

Воспитательные:

- Воспитывать интерес к искусству и поиску новых решений.
- Воспитывать умение доводить проект до окончательной точки готовности.
- Воспитывать уважение к чужому творчеству и мнению.
- Воспитывать аккуратность.
- Привить позитивное настроение к образовательному процессу и интерес.

Планируемые результаты

Предметные:

- Изучат основные тенденции стилизации.
- Приобретут углубленные навыки в Adobe Photoshop 2020 и Blender 3D.
- Научатся пользоваться интерфейсом программ в совершенстве.
- Смогут визуализировать и оценивать собственные проекты и ведущие проекты рынка в сфере дизайна.
- Научатся анализировать и оценивать произведения искусства и дизайна.

Метапредметные:

- Развивают творческое мышление, воображение и фантазию.

- Развивают пространственное мышление и умение визуализировать идеи.
- Приобретут навыки работы с полученной информацией на профессиональном уровне.
- Смогут планировать свою работу и достигать поставленных целей на основе современных тенденций.
- Расширят знания в области искусства.

Личностные:

- Проявят интерес к искусству.
- Развивают умение довести проект до завершения.
- Оценивая личную работу, прислушиваться к критериям и тенденциям. Научатся проявлять уважение и интерес к чужим работам.
- Научатся аккуратно и целеустремленно вести проект.
- Сформируют позитивное отношение к учёбе и творческой деятельности.

Содержание четвертого года обучения

Продвинутая цифровая, академическая живопись и иллюстрация

Теория: Основы цифровой живописи и иллюстрации. Академические приемы.

Практика: Создание академической живописи. Разработка продвинутой иллюстрации и живописи.

Работа с цветом: сложные цветовые схемы, психология цвета

Теория: Техники и приемы работы с цветом. Психология цвета.

Практика: Работа с заливками, объемом, видами акцентных точек в композиции.

Создание иллюстраций в различных стилях

Практика: Создание иллюстрации в различных стилях. Реалистичное и стилизованное изображение.

Техники цифровой и академической живописи. кисти, слои, режимы наложения

Теория: Теория академической живописи. Цифровая живопись: кисти, слои, режимы, наложение.

Практика: Создание длительных академических работ. Эффекты цифровой живописи.

Разработка фирменного стиля и брендинга

Теория: Основа брендинга.

Практика: Разработка собственного продукта.

Исследование целевой аудитории и анализ конкурентов

Теория: Изучение тенденций в дизайне.

Практика: Работа с продуктом.

Разработка логотипа, цветовой палитры и типографики

Теория: Основные принципы работы с логотипом, палитрой и типографикой.

Практика: Создание логотипа.

Использование фирменного стиля

Практика: Создание продукта. Поиск эскиза, выведение в цифровой вид.

3D-моделирование и визуализация в дизайне

Теория: Точки 3D визуализации.

Практика: Создание 3D визуализации объекта.

Освоение продвинутых техник моделирования в Blender

Практика: Создание продукта в Blender.

Календарно-тематический план

4 год обучения

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Диагностика. Постановка сложного натюрморта	3		
2	Теория цвета: сложные цветовые схемы	3		

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
3	Психология цвета. Создание цветowych карт и мудбордов в Photoshop	3		
4	Академическая живопись: длительная работа над натюрмортом. Подмалевок, большие цветовые отношения	3		
5	Цифровая живопись: применение сложных цветowych схем в иллюстрации. Упражнения	3		
6	Академическая живопись: продолжение работы. Лессировка, нюансы	3		
7	Техники цифровой живописи: нестандартные кисти, имитация фактур	3		
8	Академическая живопись: завершение натюрморта. Художественный анализ	3		
9	Создание иллюстраций в стиле реализм: эскиз, референсы, построение	3		
10	Цифровой рисунок: реалистичная иллюстрация	3		
11	Создание иллюстраций в стиле стилизация	3		
12	Цифровая иллюстрация: стилизация	3		
13	Техники цифровой живописи: слои, режимы наложения, маски	3		
14	Академическая живопись: этюды с ограниченной палитрой	3		
15	Эффекты цифровой живописи: свечение, градиенты, текстуры, шумы	3		
16	Академическая живопись: натюрморт в сложной цветовой гамме	3		
17	Сквозной проект: создание иллюстрации с использованием изученных техник	3		
18	Академическая живопись: работа над ошибками, разбор типичных проблем	3		
19	Сквозной проект: чистовое исполнение иллюстрации в цифре	3		
20	Акцентные точки в композиции. Психология восприятия	3		
21	Цифровой коллаж на основе цветowych схем и психологии цвета	3		
22	Серия мини-иллюстраций в разных стилях	3		
23	Подготовка работ к портфолио / выставке. Оформление, подача	3		
24	Индивидуальное тестирование по разделу 1	3		
Разработка фирменного стиля и брендинга				
25	Введение в брендинг. Что такое фирменный стиль	3		
26	Исследование целевой аудитории	3		
27	Анализ конкурентов: визуальный аудит, SWOT-анализ	3		

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
28	Тренды в графическом дизайне	3		
29	Типографика в брендинге: классификация шрифтов, сочетания, характер	3		
30	Разработка логотипа: типы, функции, принципы	3		
31	Векторизация логотипа	3		
32	Цвет в брендинге: психология цвета, подбор палитры. Цветовые системы	3		
33	Разработка логотипа в цвете. Несколько вариаций	3		
34	Фирменные элементы: паттерны, текстуры, иконки. Создание в цифре	3		
35	Разработка дополнительной айдентики: визитки, бланки, конверты. Макетирование	3		
36	Верстка брендбука: структура, модульная сетка, стилистика	3		
37	Сквозной проект: выбор ниши для собственного бренда. Концепция	3		
38	Проект: исследование ЦА и конкурентов для своего бренда. Презентация	3		
39	Проект: разработка логотипа (эскизы, варианты)	3		
40	Проект: чистовой логотип в векторе	3		
41	Проект: фирменная цветовая палитра и шрифты	3		
42	Проект: создание паттерна / дополнительной графики	3		
43	Проект: макеты носителей (визитка, бланк, мерч)	3		
44	Проект: верстка презентации / страниц брендбука	3		
45	Проект: предзащита, доработка	3		
46	Защита проекта. Выставка работ. Устный опрос	3		
47	Редизайн существующего бренда: анализ, эскизы	3		
48	Редизайн: цифровая реализация	3		
49	Леттеринг: создание рукописного логотипа	3		
50	Сложные цветовые схемы в брендинге. Практикум	3		
51	Итоговое тестирование по разделу 2	3		
52	Резервное занятие: консультации, доработка портфолио	3		
3D-моделирование и визуализация в дизайне				
53	Blender: продвинутый интерфейс, настройки, полезные аддоны	3		

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
54	Моделирование сложных форм	3		
55	Продвинутые материалы: процедурные текстуры	3		
56	UV-развертка: ручная расстановка швов, упаковка	3		
57	Текстурирование в Blender	3		
58	Освещение: HDRI, студийный свет	3		
59	Рендеринг Cycles: настройки, оптимизация, шумоподавление	3		
60	Постобработка рендера, цветокоррекция, эффекты	3		
61	Основы анимации в Blender: ключевые кадры, графический редактор	3		
62	Создание простой арматуры, весовые коэффициенты	3		
63	Анимация персонажа: ходьба, цикличные движения	3		
64	Симуляции: ткань, жидкость, частицы	3		
65	Физика твердых тел: активные и пассивные объекты, разрушения	3		
66	Сквозной проект: разработка 3D-модели продукта – эскиз, моделирование	3		
67	Проект: детализация модели, модификаторы	3		
68	Проект: UV-развертка и текстурирование продукта	3		
69	Проект: создание сцены, освещение, рендер	3		
70	Проект: постобработка в Photoshop, компоновка в презентацию	3		
71	Продвинутый скульптинг	3		
72	Создание окружения для презентации продукта	3		
73	Подготовка проекта к защите. Оформление портфолио	3		
74	Итоговое занятие. Защита проекта	3		
	Всего часов:	222		

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Педагогические технологии, используемые в обучении:

1. Личностно-ориентированное обучение:

- Индивидуальные консультации и корректировка темпа обучения в зависимости от способностей и потребностей учащегося.
- Дифференцированные задания, учитывающие разный уровень подготовки и интересы обучающихся.

2. Проблемное обучение:

- Постановка проблемных задач, требующих анализа, поиска информации и самостоятельного решения.
- Организация дискуссий и обсуждений, способствующих критическому мышлению и поиску оптимальных решений.

3. Проектное обучение:

- Разработка индивидуальных и групповых проектов.
- Самостоятельное планирование, реализация и защита проекта.

4. Развивающее обучение:

- Обучение через активное участие в процессе познания, стимулирование любознательности и инициативы.
- Создание ситуаций успеха, мотивирующих к дальнейшему развитию и самосовершенствованию.
- Акцент на развитие алгоритмического мышления, логики и творческих способностей.

5. Информационно-коммуникативные технологии:

- Использование онлайн-платформ и ресурсов для обучения, обмена информацией и выполнения заданий.
- Применение интерактивных инструментов и визуализаций для лучшего понимания материала.
- Использование презентаций и видеоуроков для наглядного представления материала.

6. Игровые технологии:

- Использование игровых упражнений.
- Применение геймификации для повышения мотивации и вовлеченности учащихся.

7. Здоровьесберегающие технологии (во всех разделах):

- Обеспечение гигиенически оптимальных условий образовательного процесса (проветривание, освещение, мебель).
- Проведение физкультминуток и упражнений для снятия напряжения с глаз и мышц.
- Чередование различных видов деятельности (*Теория, Практика, отдых*).
- Формирование навыков правильной организации рабочего места и соблюдения правил безопасности при работе с компьютером.
- Создание благоприятной психологической атмосферы, снятие стресса и тревожности.

Приёмы и методы, используемые при проведении занятий

- Словесные методы (рассказ, беседа, инструктаж, сообщение);
- Наглядные (демонстрация иллюстративного материала, работа по чертежам);
- Практические (практическая работа по формированию умений и навыков, демонстрация приемов, работа по образцу, упражнения, дозированная помощь педагога);
- Репродуктивные методы (работа по плану, схеме);
- Поисковые методы (метод проектов, фантазии);
- Методы самостоятельной работы (выполнение заданий без непосредственного участия педагога, инициатива, умение передавать свои знания другим).

Основной тип занятий – практикум. Каждое занятие строится по принципу совмещения различных видов деятельности (теоретической и практической).

Занятия включают лекционную и практическую часть. Важной составляющей каждого занятия является самостоятельная работа учащихся.

Методические разработки

- Конспекты занятий
- Разработки открытых занятий
- Диагностические материалы

Дидактические материалы

- Подборка творческих заданий
- Наглядные пособия

Информационные источники

Список литературы для педагогов

1. Б.М. Кустодиев: портреты деятелей русской культуры: альбом / автор-сост. В.Н.
2. Бенуа, А. Н. История русской живописи в XIX веке / Александр Николаевич Бенуа. – 3-е изд. – М.:Республика, 1999 – 448 с.: ил.
3. Докучаева. – М.: Изобразительное искусство, 1987 – 160 с.: ил.
4. Кауч, Роланд. Основы Blender. — Focal Press, 2012. (Более подробное руководство по Blender)
5. Князева, В.П. Николай Константинович Рерих (1874-1947) / В.П. Князева. – Ленинград; Москва:Искусство, 1963 – 112 с.: ил.
6. Кузин, В. С. Психология живописи. — М.: Агарф, 2005.
7. Лэндрет, Гарри Л. Игровая терапия: искусство взаимоотношений. — М.: Международная педагогическая академия, 1994. (Применение игровых методов в обучении и развитии)
8. Мировое искусство. Русская живопись / сост. И.Г. Мосин. – СПб. – ООО СЗКЭО Кристалл, 2007 – 192 с.: ил.
9. Петров Владимир. Blender 3D: руководство для начинающих. — Packt Publishing, 2011. (Вводный курс по Blender)
10. Русский натюрморт / И.С. Болотина. – М.: Искусство, 2000 – 63 с.
11. Хесс Ф. Практическое пособие Blender 4 для любителей и профессионалов. Моделинг, анимация, VFX, видеомонтаж / Хесс Ф. — 1-е изд. —: Солон-Пресс, 2023 — 304 с.
12. А. Адонин Blender 3D. Полное руководство / А. Адонин — 1-е изд. —: Наука и техника, 2025 — 544 с.
13. Тучкевич Е. И. Adobe Photoshop CC 2025. Мастер-класс Евгении Тучкевич / Тучкевич Е. И. — 1-е изд. —: БХВ, 2025 — 504 с.
14. М.В. Финков, Р.Г. Прокди, Д.М. Фуллер Photoshop. Полное руководство. Официальная русская версия / М.В. Финков, Р.Г. Прокди, Д.М. Фуллер — 1-е изд. — Москва: Наука и техника, 2019 — 464 с.
15. Т. П. Пушкарёва, Светлана Титова Компьютерный дизайн/ Т. П. Пушкарёва, Светлана Титова — 1-е изд. — Москва: Сибирский федеральный университет, 2020 — 194 с.
16. Боресков А. В., Шикин Е. В. Основы компьютерной графики [Текст] / Боресков А. В., Шикин Е. В. — 1-е изд. — Москва: Юрайт, 2025 — 220 с.
17. Фриман М. Творческая обработка фотографий и специальные эффекты. Как совершенствовать цифровые фотографии, используя ключевые инструменты Photoshop и Lightroom. / Фриман М. — 1-е изд. — Санкт-Петербург: Добрая книга, 2013 — 160 с.

Список литературы для учащихся и родителей

1. Алексеев, С.М. Что такое искусство? — М.: Советский художник, 1973 (или более поздние переиздания). (Простое и понятное введение в мир искусства)
2. Дэвид Блатнер, Брюс Фрейзер. Photoshop CS6 для «чайников». — М.: Диалектика, 2012 (или аналогичные книги для более новых версий Photoshop). (Понятное руководство для тех, кто только начинает работать с Photoshop)
3. Коротева Е.И. Изобразительное искусство. Искусство и ты. 2кл. Просвещение. М. 2014г. 144 с. (электронная книга, библиотека)
4. Ли М. Основы учебного академического рисунка. — М.: Эксмо, 2017. (Хорошее пособие для начинающих рисовальщиков)
5. Н. М. Сокольникова, С. П. Ломов Изобразительное искусство для детей. Виды и жанры изобразительного искусства. Астель. М. 2009г. 143с. (электронная книга,

библиотека)

6. Неменская Л.А. Изобразительное искусство. Ты изображаешь, украшаешь и строишь. 1 кл. Просвещение. М. 2011г. 111 с. (электронная книга, библиотека)

7. Неменская Л.А. Горяева Н.А. Питерских А.С. Изобразительное искусство. Искусство вокруг нас. 3кл. Просвещение. М. 2008г. 144 с. (электронная книга, библиотека)

8. Бурмистров, С. П., Иркова, Ю. А. Привет, PHOTOSHOP! Моя первая книга по фотомонтажу / С. П. Бурмистров, Ю. А. Иркова — 1-е изд. — Санкт-Петербург: Наука и техника, 2019 — 256 с.

9. Базан-Лацкано И., Неймейстер Д., Занд А. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / Базан-Лацкано И., Неймейстер Д., Занд А. — 1-е изд. — Москва: Издательство «ДМК Пресс, 2021 — 322 с.

10. Оливер В. Изучаем Blender: Практическое руководство по созданию анимированных 3D-персонажей / Оливер В. — 1-е изд. — Москва: Эксмо, 2024 — 464 с.

Электронные образовательные ресурсы

Раздел/тема	Название ресурса	ссылка
Введение в 3D-моделирование в Blender.	Rutube	https://rutube.ru/video/4c06c586dda10060d9525c0b614b4cca/?ysclid=mlic600lx6707022677
Композиция и стилизация	Rutube	https://rutube.ru/plst/640951/?ysclid=mlic74fmro686191495
Освоение Adobe Photoshop 2020	Rutube	https://rutube.ru/plst/1063411/?ysclid=mlic7oui70178784253
Интеграция 2D- и 3D-элементов в дизайн	Rutube	https://rutube.ru/video/c96c1b12e56aac09bc82552ca14a64c4/?ysclid=mlic8gpf8905030458
Основы графического дизайна. Создание логотипа	Rutube	https://rutube.ru/video/fe5e31db8230703e25edcb61aeff0782/
Моушн-дизайн	Rutube	https://rutube.ru/video/e602bfa0024adeadc2ddfbcd4b84f58f/
Разработка фирменного стиля и брендинга	Rutube	https://rutube.ru/channel/62416842/?ysclid=mlicb6p8ck99223812
Сложные цветовые схемы, психология цвета	Rutube	https://rutube.ru/video/1cb2a11cbe80447440b5545cc2852168/?ysclid=mlicc14rh033773159

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результатов образовательной деятельности по программе проводится входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Виды и формы контроля

Виды контроля	Сроки контроля	Формы контроля	Формы фиксации результатов
Входной	1-10 сентября	Письменный опрос; выполнение практических заданий педагога.	Тестовые задания.
Текущий	На занятиях в течение всего учебного года	Педагогическое наблюдение; выполнение практических заданий педагога.	Прием выполненных работ.

Виды контроля	Сроки контроля	Формы контроля	Формы фиксации результатов
Промежуточный:	Декабрь	Выполнение практических заданий педагога.	Информационная карта «Уровень развития личностных качеств учащихся».
Итоговый:	Май	Прием выполненных работ, педагогическое наблюдение,	Творческая (конкурсная) работа; индивидуальная папка выполненных работ.

Диагностика результатов обучения по образовательной программе проводится 2 раза в год (в конце каждого полугодия). Она проводится по 15 показателям (по 5 в каждой области):

O1, O2, O3, O4, O5 – показатели результативности освоения образовательной программы в соответствии с задачами в области обучения.

P1, P2, P3, P4, P5 – показатели результативности освоения образовательной программы в соответствии с задачами в области развития

B1, B2, B3, B4, B5 – показатели результативности освоения образовательной программы в соответствии с задачами в области воспитания.

По каждому показателю определено содержательное (словесное) описание градаций, соответствующее количественному выражению (2-высокий уровень, 1-средний уровень, 0 – низкий, незначительный уровень).

По результатам итоговых занятий и оценки работы учащихся в течение полугодия заполняется форма диагностики образовательной программы: Имя учащихся отдельно по каждой группе; графы оценки по каждому учащемуся и каждому показателю. Затем:

- Подсчитывается общее количество баллов по каждому учащемуся (графа *уровень освоения программы*). Максимально возможное значение – 30. В скобках указать уровень освоения в соответствии с ниже приведенной градацией:
26-30 – высокий
16-25 – средний
10-15 – низкий
Менее 10 – программа не освоена
- Подсчитывается средний балл по каждому показателю (графа *средний балл*) –
- сумма баллов всех учащихся по данному показателю, разделенная на количество учащихся. Максимально возможное значение – 2.
- Подсчитывается общий балл каждого раздела (графа *сумма*) – сумма средних баллов в каждой группе показателей. Максимально возможное значение – 10.

После этого пишутся выводы по результатам проведенной диагностики с указанием планов дальнейшей работы (необходимость корректировки, прогнозы дальнейшего обучения, выявления проблемных мест, анализ возможных причин низких показателей, особенности конкретной группы, выявление одаренных детей и т.п.).

Система контроля результативности обучения

Задачи	Результаты (диагностические показатели)	Диагностически е методы	Формы представлен ия результатов	Периодичность диагностики
Обучающие:	Предметные:			
Развивать творческое мышление, воображение и фантазию	O1 Изучат основные понятия и термины в области изобразительного искусства и дизайна.	Педагогическое наблюдение	Зачет	Декабрь, май
Обучить базовым приёмам работы в Adobe Photoshop 2020 (интерфейс инструменты, слои, фильтры, цветокоррекция).	O2 Приобретут базовые навыки рисования, композиции и цветоведения.	Контрольные задания	Зачет	Декабрь, май
Обучить основам 3D-моделирования в Blender 3D (интерфейс, создание и редактирование объектов, материалы, освещение, рендеринг).	O3 Научатся работать в Adobe Photoshop 2020 и Blender 3D, используя основные инструменты и функции.	Самостоятельная работа по пройденной теме, контрольные задания	Зачет	Декабрь, май
Обучить основам типографики и дизайна.	O4 Смогут создавать собственные творческие проекты (рекламные баннеры, открытки, 3D-модели и т. д.).	Наблюдение, опрос, творческое задание	Зачет	Декабрь, май
Обучить основам истории искусств.	O5 Научатся анализировать и оценивать произведения искусства и дизайна.	Наблюдение, опрос	Зачет	Декабрь, май
Развивающие:	Метапредметные:			
Развивать творческое мышление, воображение и фантазию	P1 Развивают творческое мышление, воображение и фантазию.	Наблюдение, опрос	Зачет	Постоянно, фиксация 2 раза в год (декабрь, май)
Развивать пространственное мышление и умение визуализировать идеи.	P2 Развивают пространственное мышление и умение визуализировать идеи.	Наблюдение	Просмотр работ	Постоянно, на протяжении занятий
Развивать навыки работы с графическими	P3 Приобретут навыки работы с информацией	Наблюдение	Просмотр работ	Постоянно, фиксация 2 раза в год

Задачи	Результаты (диагностические показатели)	Диагностическ е методы	Формы представлен ия результатов	Периодичность диагностики
редакторами и программами для 3D-моделирования.	(поиск, анализ, отбор).			
Развивать умение анализировать и оценивать произведения искусства и дизайна.	Р4 Научатся планировать свою работу и достигать поставленных целей.	Наблюдение	Просмотр работ	Постоянно, фиксация 2 раза в год
Развивать навыки самостоятельной работы и работы в команде.	Р5 Разовьют коммуникативные навыки и умение работать в команде.	Наблюдение	Просмотр работ	Постоянно, в течение всех занятий
Воспитательные:	Личностные:			
Воспитывать интерес к искусству и дизайну.	В1 Проявят интерес к искусству и дизайну.	Наблюдение	Тестирование	Постоянно, фиксация декабрь, май
Воспитывать эстетический вкус и чувство прекрасного.	В2 Развивают эстетический вкус и чувство прекрасного.	Наблюдение	Просмотр работ	Постоянно, фиксация декабрь, май
Воспитывать уважение к чужому творчеству и мнению.	В3 Приобретут уверенность в своих творческих способностях.	Опрос, наблюдение	Аналитический отчет	Постоянно, фиксация Декабрь, май
Воспитывать аккуратность, трудолюбие и ответственность.	В4 Научатся уважать чужое творчество и мнение.	Наблюдение	Поведение во время занятий и выездных мероприятий	Декабрь, май
Привить коммуникабельность и позитивное настроение к образовательному процессу.	В5 Сформируют позитивное отношение к учёбе и творческой деятельности.	Наблюдение, анкетирование	Аналитический отчет	Декабрь, май

Показатели освоения

Показатель	2 (высокий)	1 (средний)	0 (низкий)
О1 Изучат основные понятия и термины в области изобразительного искусства и дизайна.	Знают основные понятия и термины и смело владеют.	Владеют основными понятиями и терминами с помощью педагога.	Знают что такое изобразительное искусство.
О2 Приобретут базовые навыки рисования, композиции и цветоведения.	Знают основы композиции, строение рисунка и цветовой круг.	Знают основы композиции, строение рисунка и цветовой круг с помощью участия педагога.	Знают что такое цветовой круг
О3	Знают основы	Знают основы работы	Знают базовый

Показатель	2 (высокий)	1 (средний)	0 (низкий)
Научатся работать в Adobe Photoshop 2020 и Blender 3D, используя основные инструменты и функции.	работы в программах: Adobe Photoshop 2020 и Blender 3D. Могут применять основные инструменты.	в программах: Adobe Photoshop 2020 и Blender 3D. Могут применять основные инструменты с помощью педагога.	интерфейс
O4 Смогут создавать собственные творческие проекты (рекламные баннеры, открытки, 3D-модели и т. д.).	Создают собственные творческие проекты	Создают творческие проекты с помощью педагога	Создают собственные открытки
O5 Научатся анализировать и оценивать произведения искусства и дизайна.	Могут самостоятельно отличить стилистику и характер произведения искусства	Могут самостоятельно отличить стилистику с помощью педагога.	Знают азы истории искусств, но анализировать самостоятельно не могут .
P1 Развивают творческое мышление, воображение и фантазию.	Могут самостоятельно создавать творческие проекты, композиции	Могут работать на композиции с участием педагога	Присутствует знание навыков о композиции, но их реализация на практике выполняется с ошибками.
P2 Развивают пространственное мышление и умение визуализировать идеи	Проявляют творческую и познавательную инициативы.	Проявляют познавательную и творческую инициативы с помощью педагога.	Проявляют познавательную инициативу с помощью педагога, но творческую не проявляют.
P3 Приобретут навыки работы с информацией (поиск, анализ, отбор).	Могут использовать различные способы поиска, сбора, обработки, анализа и представления информации.	Могут с помощью педагога использовать различные способы поиска, сбора, обработки, анализа и представления информации.	С большим количеством ошибок могут использовать различные способы поиска, сбора, обработки, анализа и представления информации.
P4 Научатся планировать свою работу и достигать поставленных целей.	Самостоятельно владеют логическими действиями.	С небольшим количеством ошибок владеют логическими действиями сравнения, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.	С помощью педагога могут совершать логические действия.
P5 Разовьют коммуникативные навыки и умение работать в команде.	Могут проявлять навыки эффективной коммуникации.	Проявляют навыки коммуникации, но с помощью педагога.	Соглашаются с предложенной точкой зрения, но иногда могут высказать и свою, с трудом

№ п/ п	ПОКАЗАТЕЛИ ДИАГНОСТИКИ	ФАМИЛИЯ И ИМЯ УЧАЩЕГОСЯ															
2	Умение самостоятельно сделать законченную художественную композицию																
3	Умение пользоваться интерфейсом программ Photoshop, blender																
4	Умение создавать самостоятельные 3д-модели																
5	Интерес к творческой работе																
6	Самостоятельность выполнения работы																
7	Дисциплина на занятии																
8	Дружелюбность и общение к коллективу																
9	Организация рабочего места																
10	Умение самостоятельно анализировать произведения искусства																
11	Умение использовать базовые инструменты в программах Photoshop, blender																
12	Умение предлагать идеи для творческих работ																
13	Умение самостоятельно искать и анализировать нужную информацию																
14	Умение самостоятельно презентовать свою творческую работу																
	Общий балл																

Уровни: В- высокий (2), С- средний (1), Н- низкий (0).