МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ ПСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «ПСКОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ ИМЕНИ Н.А.РИМСКОГО-КОРСАКОВА»

СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ «ШКОЛА КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

ПРИНЯТО

На заседании педагогического совета

протокол от 28 июня 2025 г. № 3

Утверждено

приказом директора

от 09 июля 2025 г. №270-уч

Дополнительная общеразвивающая программа «Дизайн»

Направленность: социально-гуманитарная

Срок освоения программы: 2 года

Уровень освоения: базовый

Возраст обучающихся: 12-17 лет

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ПСКОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ ИМЕНИ Н.А. РИМСКОГО-КОРСАКОВА"

Подписано цифровой подписью: ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ПСКОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ ИМЕНИ Н.А. РИМСКОГО-КОРСАКОВА"
DN: c=RU, st=Псковская область, street=ул.Воеводы Шуйского д. 2, l=Псков, title=Директор, o=ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ПСКОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ ИМЕНИ Н.А. РИМСКОГО-КОРСАКОВА", 1.2.643.100.1=120D313032363030303936373833530, 1.2.643.100.3=120B3030333831353830323139, 1.2.643.100.4=120A3630323730323931383 1, 1.2.643.3.131.1.1=120C3630323730313833330313833, email=artmus@bk.ru, givenName=Зинаида Николаевна, sn=Иванова, cn=ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ПСКОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ ИМЕНИ Н.А. РИМСКОГО-КОРСАКОВА"
Дата: 2026.08.23 14:02:36 +03'00'

г. Псков, 2025 г.

I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеразвивающая программа разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации», Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года, Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242), Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», Методических рекомендаций МР 2.4.0242-21 «Методические рекомендации по обеспечению санитарно-эпидемиологических требований к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Направленность программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Дизайн» (далее – Программа) имеет социально-гуманитарную направленность и разработана в рамках реализации федерального проекта «Придумано в России» государственной программы Российской Федерации «Развитие культуры» - создание Школы креативных индустрий.

Актуальность и новизна программы

Актуальность Программы заключается в создании особой, творческой, развивающей образовательной среды, которая способствует не только формированию у детей и подростков комплекса знаний, умений и навыков в области креативных индустрий, но и направлена на воспитание и развитие у обучающихся эстетических взглядов.

Обучение программе позволяет познакомиться с особенностями разработки дизайн-проектов как в индивидуальном порядке, так и в составе творческого коллектива. Полученные теоретические и практические навыки позволят в будущем быть востребованным и успешным на рынке труда.

Обучение по программе способствует ранней профориентации обучающихся, обеспечивающей ознакомление с современными профессиями, поддержку профессионального самоопределения, формирование навыков планирования будущей деятельности, включающих инструменты профессиональных проб, что является актуальным и определено основными задачами Концепции развития дополнительного образования до 2030 года.

Новизна программы заключается в комплексном подходе к восприятию и изучению основных направлений дизайна с учетом тенденций развития цифрового творчества и цифровых технологий.

Практическая значимость обусловлена формированием навыков практической деятельности в области графического дизайна, анимации, видеомонтажа и искусства фотографии.

Педагогическая целесообразность: главная педагогическая ценность программы заключается прежде всего в универсальности языка, позволяющего организовать комплексное развитие ребенка. Здесь можно выделить следующую связь, являющуюся необходимым условием для успешного осуществления учебно-воспитательного процесса: ребенок - студент - профессионал.

Адресат программы

Программа ориентирована на детей в возрасте от 12 до 17 лет, проявляющих интерес к созданию IT- и медиа-продуктов. Наличие базовых знаний по определенным предметам не требуется.

Набор на обучение осуществляется на добровольной основе в соответствии с Положением о Школе креативных индустрий ГБПОУ «Псковский областной колледж искусств им. Н.А. Римского-Корсакова».

Объем и срок освоения программы, режим

Продолжительность реализации программы 2 года. Общее количество часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы – 408 часов.

Режим занятий: два раза в неделю по 3 академических часа с перерывом 10 минут (продолжительность одного занятия – 45 минут, затем следует 10 минутный перерыв, после которого следует второе 45 минутное занятие, далее 10 минутный перерыв и третье 45 минутное занятие).

Форма обучения – очная, при необходимости предусмотрена возможность реализации с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс представляет собой специально организованную деятельность педагогов и обучающихся, направленную на решение задач обучения, воспитания, развития личности с позиций развивающего обучения. Важно, что образовательный процесс ориентирован не только на передачу определенных знаний, умений и навыков, но и на развитие подростка, раскрытие его творческих возможностей, способностей и таких качеств личности, как инициативность, самодеятельность, фантазия, самобытность, то есть на то, что относится к индивидуальности человека.

В проведении занятий используются эффективные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий.

Цель и задачи программы

Цель Программы - создание условий для формирования актуальных компетенций по разработке продуктов дизайна, работе с профессиональным программным обеспечением и их применение в практической работе и проектах.

Задачи:

Обучающие – знакомство с понятиями, используемыми в сфере дизайна, с основными принципами работы в графических редакторах, с методами, технологиями, основными этапами создания и выполнения проектов.

Развивающие – развитие синтеза художественного и технического мышления, творческих способностей через импровизацию, формирование готовности к использованию полученного образования в самостоятельной практической деятельности, профессиональных интересов.

Воспитательные – воспитание познавательного интереса и осознанной мотивации к продолжению самостоятельного изучения новых технологий в области дизайна, способность командной работы, мотивация на достижение высокой результативности.

Содержание программы
Календарно-тематический план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
I Вводное занятие					
1.1.	Презентация школы, студий. Представление образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности.	1	1	2	Педагогическое наблюдение, беседа
II. Дизайн					
2.1.	Оборудование в дизайне	2	6	8	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.2.	Векторная и растровая графика.	9	18	27	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.3.	Принципы трехмерной графики на основе графического редактора.	4	15	19	Педагогическое наблюдение,

					групповое обсуждение
2.4.	Простейшие методы моделирования, конструирования.	6	18	24	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.5.	Основы проектирования и моделирования в 3D программах.	9	21	30	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.6.	Основы работы в редакторах материалов и текстур.	9	21	30	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.7.	Композиция в графическом дизайне.	6	21	27	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.8.	Дизайнерский скетчинг	6	30	36	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.9.	Макетирование	6	30	36	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.10.	Дизайн проект	6	30	36	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
III. Итоговая аттестация					
3.1.	Организация выставок работ	5	80	85	Просмотр, обсуждение, самоанализ
3.2.	Итоговое занятие: тестовые задания	2	12	14	Педагогическое наблюдение

3.3	Презентация проектов	4	30	34	Просмотр, обсуждение, самоанализ
Итого		**75**	**333**	**408**	

Содержание программы

Вводное занятие – 2 часа

Теория: Инструктаж по технике безопасности при осуществлении работы в группе и правилам поведения в учреждении. Презентация школы, студий. Знакомство с разделами программы. Знакомство обучающихся. Основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве. История аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты.

Практика: Знакомство с оборудованием и программным обеспечением.

Оборудование в дизайне – 8 часов

Печатный пресс и его влияние на историю дизайна. Плоттер, станок лазерной резки, горячая струна.

Векторная и растровая графика – 27 часов

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

Практика: Принципы работы в графическом редакторе. Базовые инструменты.

Принципы трехмерной графики на основе графического редактора – 19 часов

Теория: Основные понятия 3-хмерной графики. Элементы интерфейса. Типы окон.

Навигация в 3D пространстве. Основные функции. Типы объектов. Выделение, перемещение, вращение и масштабирование объектов. Алгоритм формирования трехмерной сцены. Графические примитивы, как основные объекты для конструирования.

Практика: Конструирование из бумаги простых геометрических форм. Работа на компьютере. Выполнения упражнения на создание детской игрушки из графических римитивов. Сохраните работы в личной папке.

Простейшие методы моделирования, конструирования – 24 часа

Теория: Параметрические размеры. Копирование и группировка объектов. Булевы (логические – пересечение, разница, объединение) операции. Термины: 3D-курсор, примитивы, проекции.

Практика: Выполнение упражнений от эскиза на бумаге, до создания модели в 3D программе.

Основы проектирования и моделирования в 3D программах – 30 часов

Теория: Знакомство с новыми инструментами: сплайн, метод вращения, метод вытягивания. Редактирование граней, ребер и вершин. Сглаживание. Выдавливание. Подразделение поверхностей и объектов.

Практика: Выполнение упражнений на создание и редактирование различных форм и объектов.

Основы работы в редакторах материалов и текстур – 30 часов

Теория: Материалы и текстуры в графическом редакторе. Использование битовых карт в качестве текстур. Прозрачность. Карта смещений. Настройки окружения. Использование растрового изображения в качестве фона.

Практика: Упражнения на добавление материалов и текстур на объекты в своем проекте. Сохранение работы в личной папке.

Композиция в графическом дизайне - 27 часов

Теория: История дизайна в среде. Цвет в дизайне. Органичность и целостность композиции. Колорит.

Практика: Работа в малых группах над проектом- «Парки Пскова» Выполнение творческих эскизов, разработка идеи. Работа в программе. Сохранение работы в папках.

Дизайнерский скетчинг – 36 часов

Теория: Знакомство с понятием скетчинг, как начального элемента в создании продукта. Изучение перспективы, её разновидности (прямая линейная, обратная линейная, панорамная, воздушная, сферическая), для изображения на плоскости предметов так, чтобы создавалось впечатление как в натуре. Понятие стилизации в дизайне и обучение процессу декоративного обобщения изображения на основе изменения формы, графической проработки, модификации цвета и объема.

Практика: Работа со скетчингом, зарисовка простых предметов с натуры в различных техниках (маркеры, акварель, пастель, тушь, цветные карандаши), обретение навыков масштаба и пропорций, передачи объема и материала. Построение простого бытового предмета (стул, пенал и т.п.) в линейной перспективе, передача светотени (графический вариант: простой карандаш/гелиевая ручка).

Макетирование –36 часов

Теория: Понятие-макет, его виды, материалы, цветовая гамма, из каких частей получается полноценный макет.

Практика: Создание разверток геометрических тел (куб, сфера, многоугольник, треугольник и т.д.). Объемно-пространственная композиция (3 вида: сверху, слева, фронтальный). Упражнения: трансформация плоскости в рельеф, макет неправильной формы. Выполнение макета из разных материалов (не более 5).

Дизайн проект – 36 часов

Теория: Изучения дизайн-мышления (приемы и методы), применение метода фокальных объектов для создания нового продукта. Scrum-метод, умение работать в команде и вести проектную работу.

Практика: «Арт-объект в выбранном художественном стиле/бренда». Визуальное Исследование стилистических основ или бренда. Эскизы (не менее 4-х штук), Выбор наилучшего варианта. Создание прототипа: макет демонстрационный в Масштабе (используемые материалы), чертежи и

развертки, цветографические схемы. Описание проекта, презентация и проектная документация.

Планируемые результаты освоения программы

По окончанию реализации Программы, обучающие будут демонстрировать следующие результаты:

1. Обучающие:

− понимание основных принципов создания продуктов дизайна: от анализа задачи до конечного продукта;

− создание дизайн-макетов с помощью графических редакторов;

− знание терминологии и понятий различных областей дизайна и креативный индустрий;

− создание объектов дизайна с использованием различного оборудованием: принтер, плоттер, станок лазерной резки и пр.

2. Развивающие:

− выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать, сохранять и развивать учебную задачу;

− оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;

− применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;

− знает основные этапы создания творческого продукта;

3. Воспитательные:

− ответственно относится к обучению;

− развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;

− может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;

− анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;

− развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства.

II. Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Срок обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2 года	01 сентября	31 мая	68	408	3 академических часа х 2 раза в неделю Академический час – 45 мин.

Условия реализации программы

Помещение для занятий – студия - предназначена для проведения теоретических и практических занятий.

Учебная аудитория, оснащена акустическими, электронными и цифровыми инструментами, а также звукотехническим и компьютерным оборудованием, учебной мебелью (столами, стульями, стеллажами и т.п.).

Педагог, работающий по данной программе, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей направлению студии, без предъявления требований к стажу работы.

Формы аттестации

Формами подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы являются:

1. представление и защита разработанных в рамках обучения проектов в сфере креативных индустрий – не менее 3х проектов в год;
2. организованные выставки – не менее 3х раз в год;
3. участие в конкурсах и соревнованиях различного уровня – не менее 3х раз в год.

Список литературы

1. Аббасов И.Б. Создаем чертежи на компьютере в AutoCAD 2012 - М.: «ДМК Пресс», 2011;
2. Габидулин В.М. Трехмерное моделирование в AutoCAD 2013 - М.: «ДМК Пресс», 2012;
3. Климачева Т.Н. Трехмерная компьютерная графика и автоматизация проектирования в AutoCAD 2007 - М.: «ДМК Пресс», 2009;
4. Анрах Дж. Т. Удивительные фигуры: оптические иллюзии, поражающие воображение / Пер. с англ. Т. С. Курносенко. М.: ООО «Издательство АСТ»: ООО «Издательство Астрель».