Общество с ограниченной ответственностью «ЮМАКС»

УТВЕРЖДЕНО

Генеральный директор ООО «Юмакс»

_____ /М. Ю. Мягков/

01 августа 2023 года

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации

«Обучение графическому дизайну»

(72 часа)

Автор(ы):
Подсекин Г. С., руководитель отдела ИТ образовательных программ
Грибанов А. Д., методист-эксперт

Москва, 2023

Раздел 1. «Характеристика программы»

1.1. Цель реализации программы

Повышение уровня профессиональной компетентности педагогических работников в области обучения графическому дизайну и профессий UI/UX, 3D и графического дизайнеров.

1.2. Совершенствуемые компетенции

№ п/п	Компетенция	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование Бакалавриат
		Код компетенций из ФГОС
1.	Способен осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с нормативными правовыми актами в сфере образования и нормами профессиональной этики	ОПК-1
2.	Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)	ОПК-2
3.	Способен осуществлять контроль и оценку формирования результатов образования обучающихся, выявлять и корректировать трудности в обучении (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)	ОПК-5
4.	Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний	ОПК-8
5.	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-9

1.3. Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт (функциональная карта вида профессиональной деятельности)

Программа разработана в соответствии с профессиональным стандартом «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Обобщенные трудовые функции			Трудовые функции		
код	**наименование**	**уровень квалификации**	**наименование**	**код**	**уровень (подуровень) квалификации**
А	Преподавание по дополнительным общеобразовательным программам	6	Организация деятельности обучающихся, направленной на освоение дополнительной общеобразовательной программы	А/01.6	6.1

1.4. Планируемые результаты обучения

1.4.1. Теоретические

№ п/п	Уметь / Знать	Педагогическое образование 44.03.01 Бакалавриат
		Код компетенций из ФГОС
1.	Знать теоретические основы композиционного построения в графическом и объемно-пространственном дизайне	ОПК-8
2.	Знать законы формообразования и цветовой гармонии	
3.	Понимать технологию изготовления продукта	
4.	Уметь формировать фирменный стиль и логотип	
5.	Уметь применять навыки работы с UI и UX дизайном	
6.	Уметь создавать простые сайты, 3D модели и сложные графические композиции	

1.4.2. Профессиональные

1.4.2.1. Трудовые действия:

1. Организация, в том числе стимулирование и мотивация, деятельности и общения обучающихся на учебных занятиях.

2. Текущий контроль, помощь обучающимся в коррекции деятельности и поведения на занятиях.

1.4.2.2. Необходимые умения:

1. Осуществлять деятельность, соответствующую дополнительной общеобразовательной программе «Обучение графическому дизайну».

2. Понимать мотивы поведения, образовательные потребности и запросы обучающихся.

3. Создавать условия для развития обучающихся, мотивировать их к активному освоению ресурсов и развивающих возможностей образовательной среды, освоению программы «Обучение графическому дизайну», привлекать к целеполаганию.

4. Устанавливать педагогически обоснованные формы и методы взаимоотношений с обучающимися, создавать педагогические условия для формирования на учебных занятиях благоприятного психологического климата, применять различные средства педагогической поддержки обучающихся.

5. Использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы, средства и приемы организации деятельности обучающихся (в том числе информационно-коммуникационные технологии, электронные образовательные и информационные ресурсы) с учетом: задач дополнительной общеобразовательной программы «Обучение графическому дизайну»; состояния здоровья, возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся (в том числе одаренных детей и обучающихся с ограниченными возможностями здоровья; взрослых).

6. Осуществлять электронное обучение, использовать дистанционные образовательные технологии.

7. Создавать педагогические условия для формирования и развития самостоятельного контроля и оценки обучающимися процесса и результатов освоения образовательной программы.

8. Проводить педагогическое наблюдение, использовать различные методы, средства и приемы текущего контроля и обратной связи, в том числе оценки деятельности и поведения обучающихся на занятиях.

9. Анализировать ход и результаты проведенных занятий для установления соответствия содержания, методов и средств поставленным целям и задачам, интерпретировать и использовать в работе полученные результаты для

коррекции собственной деятельности.

1.4.2.3. Необходимые знания:

1. Принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной программы «Обучение графическому дизайну».

2. Техники и приемы общения (слушания, убеждения) с учетом возрастных и индивидуальных особенностей собеседников.

3. Техники и приемы вовлечения в деятельность, мотивации к освоению программы «Обучение графическому дизайну» обучающихся различного возраста.

4. Характеристики различных методов, форм, приемов и средств организации деятельности обучающихся при освоении программы «Обучение графическому дизайну».

6. Электронные ресурсы, необходимые для организации различных видов деятельности обучающихся.

7. Психолого-педагогические основы и методики применения технических средств обучения, ИКТ, электронных образовательных и информационных ресурсов, дистанционных образовательных технологий и электронного обучения, если их использование возможно для освоения программы «Обучение графическому дизайну».

8. Особенности и организация педагогического наблюдения, других методов педагогической диагностики, принципы и приемы интерпретации полученных результатов.

9. Основные характеристики, методы педагогической диагностики и развития ценностно-смысловой, эмоционально-волевой, потребностно-мотивационной, интеллектуальной, коммуникативной сфер обучающихся различного возраста на занятиях по программе «Обучение графическому дизайну».

1.5. Категория слушателей.

Уровень образования: Высшее образование или успешное прохождение обучающимися промежуточной аттестации не менее чем за два года обучения по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных образовательных программ.

Среднее профессиональное образование или успешное прохождение обучающимися промежуточной аттестации не менее чем за два года обучения по

образовательным программам среднего профессионального образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных образовательных программ.

Область профессиональной деятельности: Педагогическая деятельность в дополнительном образовании детей и взрослых

1.6. Форма обучения: очная форма с применением дистанционных образовательных технологий

1.7. Режим занятий: онлайн

1.8. Трудоемкость программы: 72 ак.ч.

Раздел 2. «Содержание программы»

2.1. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов/ модулей, тем	Всего, ауд. час.	Аудиторные учебные занятия		Внеаудит. сам. работа	Форма контроля	Трудоемкость
			Лекции	Практ. занятия			
1.	Модуль 1. Обучение модулю «Основы дизайна»	9	0	9	9		18
1.1	История дизайна	1	0	1	1	Домашнее задание	2
1.2	Цвет, шрифт, композиция	1	0	1	1	Домашнее задание	2
1.3	Растровая графика	1	0	1	1	Домашнее задание	2
1.4	Векторная графика	1	0	1	1	Домашнее задание	2
1.5	3D-дизайн	1	0	1	1	Домашнее задание	2
1.6	Дизайн сайтов	1	0	1	1	Домашнее задание	2
1.7	Основы Python	1	0	1	1	Домашнее задание	2
1.8	Дизайн в Python	2	0	2	1	Домашнее задание	3
1.9	Аттестация по итогам 1 модуля	0	0	0	1	Тестирование	1
2.	Модуль 2. Обучение модулю «Векторная и растровая графика»	9	0	9	9		18
2.1	Графический дизайн	1	0	1	1	Домашнее задание	2
2.2	Цвет	1	0	1	1	Домашнее задание	2
2.3	Шрифты	1	0	1	1	Домашнее задание	2

2.4	Основы композиции	1	0	1	1	Домашнее задание	2
2.5	Фотокоррекция	1	0	1	1	Домашнее задание	2
2.6	Полиграфия, нейросети	1	0	1	1	Домашнее задание	2
2.7	Векторная графика	1	0	1	1	Домашнее задание	2
2.8	Фрактальная графика, turtle в Python	2	0	2	1	Домашнее задание	3
2.9	Аттестация по итогам 2 модуля	0	0	0	1	Тестирование	1
3.	Модуль 3. Обучение модулю «3D-графика»	9	0	9	9		18
3.1	Основы 3D	1	0	1	1	Домашнее задание	2
3.2	Создание персонажа	1	0	1	1	Домашнее задание	2
3.3	Создание объекта	1	0	2	1	Домашнее задание	3
3.4	Архитектура	1	0	1	1	Домашнее задание	2
3.5	Интерьеры	1	0	2	2	Домашнее задание	4
3.6	GameDev	1	0	1	1	Домашнее задание	2
3.7	Текстуры, свет	1	0	1	1	Домашнее задание	2
3.8	Аттестация по итогам 3 модуля	0	0	0	1	Тестирование	1
4.	Модуль 4. Обучение модулю «Дизайн сайтов»	9	0	9	9		18
4.1	Дизайн сайта	1	0	1	1	Домашнее задание	2
4.2	Основы HTML	1	0	1	1	Домашнее задание	2
4.3	Основы CSS	1	0	1	1	Домашнее задание	2
4.4	Адаптивность	1	0	1	1	Домашнее	2

						задание	
4.5	Прототипирование	1	0	2	2	Домашнее задание	4
4.6	Создание макета	1	0	2	1	Домашнее задание	3
4.7	Подготовка материалов для верстки	1	0	1	1	Домашнее задание	2
4.8	Итоговая аттестация	0	0	0	1	Тестирование	1
	Итого						72

2.2. Учебная программа

Наименование разделов/ модулей, тем	**Виды учебных занятий, работ**	**Содержание**
История дизайна	практические занятия	Познакомиться с понятием дизайна, основными направлениями в дизайне. Узнать кто такой дизайнер, понятие стиля. Познакомиться со становлением дизайна как отдельного направления, с основными направлениями и школами дизайна. Увидеть наглядно как менялся дизайн и какие цифровые средства использовались для графического дизайна (в том числе языки программирования и технологии). Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Проверка знания основ дизайна.
Цвет, шрифт, композиция	практические занятия	Узнать основные правила использования цвета в дизайне, научиться пользоваться инструментами подбора цвета. Узнать основные правила работы со шрифтами, научиться находить, скачивать и устанавливать шрифты. Познакомиться с основами композиции. Сделать простой плакат с подписью и графическими элементами, используя новые навыки. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Доработать плакат графическими элементами.
Растровая графика	практические занятия	Познакомиться с понятием графического дизайна и основными направлениями. Узнать современные тенденции, приложения для работы с растровой графикой. Научиться менять фон на фото. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная	Отработка полученных в ходе занятий знаний и

	работа	навыков. Проверка знаний основ растровой графики, работа с фоном.
Векторная графика	практические занятия	Узнать, что такое векторная графика, где она используется. Узнать, как подготовить макета к печати. Сделать визитку. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Изменить визитку под свою тему.
3D-дизайн	практические занятия	Познакомиться с различными направлениями в 3D-дизайне. Узнать основные этапы работы с 3D - моделированием: текстуры, свет, анимация, частицы. Создать комнату по заданным размерам и расставить мебель в ней. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Изменение размеров и месторасположения мебели в комнате.
Дизайн сайтов	практические занятия	Узнать, как создаются прототипы и макеты, зачем учиться основам верстки. Познакомиться с инструментами разработки. Сделать прототип сайта. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Оформление прототипа сайта.
Основы Python	практические занятия	Познакомиться с языком программирования Python, переменными, условными конструкциями и циклами. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков.
Дизайн в Python	практические занятия	Познакомиться с библиотекой tkinter, создание и оформление виджетов. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Доработка виджетов.
Аттестация по итогам 1 модуля	самостоятельная работа	Аттестация по итогам модуля.
Графический дизайн	практические занятия	Познакомиться с понятием графического дизайна, узнать, какие профессии и направления работы есть в графическом дизайне. Тренды - познакомиться современными тенденциями в дизайне и этапами развития. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Проверка знаний основ графического дизайна и его разновидностей.
Цвет	практические занятия	Узнать, что такое цвет для компьютера и для принтера. Освоить преобразование между цветовыми режимами. Научиться подбирать палитру и освоить работу с

		полезными ресурсами. Научиться работать с каналами. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Подборка и настройка палитры цветов для своего проекта.
Шрифты	практические занятия	Научиться подбирать, скачивать и устанавливать шрифты. Понять принципы создания новых шрифтов. Научиться готовить шрифты для веб-дизайна. Создать шрифтовую композицию. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Подготовить собственные шрифты.
Основы композиции	практические занятия	Познакомиться с понятиями композиции, геометрического и композиционного центров. Узнать, как использовать баланс, ритм, контраст, симметрию, цвет, свет, форму, размер. Познакомиться с золотым сечением, узнать, как его использовать в дизайне. Создать плакат. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Использовать полученные знания для доработки созданного плаката.
Фотокоррекция	практические занятия	Познакомиться с понятиями размер и разрешение. Познакомиться с возможностями ретуширования фотографий, научиться заменять фон на фото. Научиться готовить фото для веб, для полиграфии. Обработать фото - заменить фон, произвести цветокоррекцию для соответствия новому фону. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Выполнить цветокоррекцию выбранного фото.
Полиграфия, нейросети	практические занятия	Познакомиться с понятием векторной графики. Узнать, где чаще всего используется вектор. Узнать, как подготовить макет к печати. Познакомиться с особенностями верстки каталога, визиток. Сверстать фотоальбом, подготовить к печати. Научиться создавать изображения, используя нейросети. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Верстка фотоальбома с собственными фотографиями.
Векторная графика	практические занятия	Познакомиться с векторной иллюстрацией и основными возможностями редакторов. Нарисовать автопортрет. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Проверка знаний векторной графики и редакторов.
Фрактальная графика, turtle в Python	практические занятия	Познакомиться с понятием фрактала. Узнать, как создавать фрактальные изображения, сделать одно вручную. Познакомиться с библиотекой turtle в Python. Изучение методике преподавания темы

	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Программа на Python с построением векторных фигур.
Аттестация по итогам 2 модуля	самостоятельная работа	Аттестация по итогам модуля.
Основы 3D	практические занятия	Познакомиться с основами 3D графики, с понятием трехмерного пространства. Узнать, в каких направления используется 3D и познакомиться с некоторыми достижениями. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Проверка знаний основ 3D-графики.
Создание персонажа	практические занятия	Узнать особенности создания персонажей. Познакомиться с принципами создания и анимации персонажей. Создать несложного персонажа. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Обработка внешнего вида и анимаций персонажа.
Создание объекта	практические занятия	Познакомиться с основами промышленного дизайна и создания различных объектов. Придумать и создать предмет мебели. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Придумать и добавить новый предмет мебели.
Архитектура	практические занятия	Познакомиться с возможностями и особенностями работы с архитектурой. Познакомиться с чертежами и обозначениями на них. Создать помещение по чертежу. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Создание помещения по новому чертежу.
Интерьеры	практические занятия	Узнать, как использовать готовые модели. Научиться импортировать и перемещать модели. Расставить мебель в помещении. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Добавить новые предметы мебели в помещении.
GameDev	практические занятия	Познакомиться с особенностями дизайн для компьютерных игр. Собрать из ассетов небольшое пространство, выбрать оружие - сделать мини FPS. Познакомиться с понятием частиц. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Доработка FPS.
Текстуры, свет	практические занятия	Узнать особенности создания и использования текстур и материалов. Покрасить стены и задать материалы мебели в интерьере. Познакомиться с особенностями и возможностями использования света в 3D. Узнать, как использовать камеры. Познакомиться с понятием рендер.

		Выставить свет, настроить камеру, отрендерить интерьер. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Работа со светом и положением камеры.
Аттестация по итогам 3 модуля	самостоятельная работа	Аттестация по итогам модуля.
Дизайн сайта	практические занятия	Узнать, что такое сайт, структура. Познакомиться с возможностями и трендами, посмотреть плохие и хорошие примеры. Узнать, из каких этапов состоит создание сайта. Познакомиться с примером ТЗ и договора на создание дизайн-макета. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Сделать дизайн веб-страницы.
Основы HTML	практические занятия	Узнать, что такое теги, научиться использовать вкладку elements, познакомиться с архитектурой тегов на сайте, структурой странички, принципами работы. Создать простую страничку. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Добавление новых тегов и элементов на страницу.
Основы CSS	практические занятия	Узнать, что представляют из себя каскадные таблица стилей. Познакомиться с некоторыми свойствами, научиться оформлять блоки (фон, рамка, тень). Научиться готовить и подключать шрифты к сайту. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Оформить свою страницу с использованием стилей.
Адаптивность	практические занятия	Познакомиться с понятием Bootstrap, узнать как переносятся элементы. Узнать особенности дизайна для различных устройств. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Добавить компоненты Bootstrap на страницу, адаптировать страницу под мобильные телефоны.
Прототипирование	практические занятия	Познакомиться с особенностями создания прототипа сайта. Познакомиться с понятиями UX/UI дизайн. Узнать об особенностях внимания и движения глаз пользователя, научить использовать эти исследования для создания хорошего интерфейса. Создать прототип сайта. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Дополнить созданный прототип сайта.
Создание макета	практические занятия	Познакомиться с инструментами подбора цветов, научиться находить, скачивать и устанавливать шрифты. Подобрать цвета, шрифты. Создать сетку из направляющих и базовые элементы сайта. Изучение методике преподавания темы

	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Добавление элементов на макет по сетке направляющих.
Подготовка материалов для верстки	практические занятия	Детально проработать каждую из областей макета, добавить тени, различные состояния анимированных элементов. Узнать, что такое гайд для верстальщика. Научиться нарезать, сохранять и пересылать все необходимое для верстки. Изучение методике преподавания темы
	самостоятельная работа	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. По гайду для верстальщика подготовить материалы.
Итоговая аттестация	самостоятельная работа	Аттестация по итогам модуля.

2.3. Календарный учебный график

№ п/п	Тема	Учебные недели/часы		
		1 неделя	2 неделя	3 неделя
1	История дизайна	Т 2		
2	Цвет, шрифт, композиция	Т 2		
3	Растровая графика	Т 2		
4	Векторная графика		Т 2	
5	3D-дизайн		Т 2	
6	Дизайн сайтов		Т 2	
7	Основы Python			Т 2
8	Дизайн в Python			Т 3
9	Аттестация по итогам 1 модуля			ПА 1
10	Графический дизайн	Т 2		
11	Цвет	Т 2		
12	Шрифты	Т 2		
13	Основы композиции		Т 2	
14	Фотокоррекция		Т 2	
15	Полиграфия, нейросети		Т 2	
16	Векторная графика			Т 2
17	Фрактальная графика, turtle в Python			Т 3
18	Аттестация по итогам 2 модуля			ПА 1
19	Основы 3D	Т 2		
20	Создание персонажа	Т 2		
21	Создание объекта		Т3	
22	Архитектура		Т 2	
23	Интерьеры		Т 4	
24	GameDev			Т 2
25	Текстуры, свет			Т 2
26	Аттестация по итогам 3 модуля			ПА 1
27	Дизайн сайта	Т 2		
28	Основы HTML	Т 2		

29	Основы CSS	Т 2		
30	Адаптивность		Т 2	
31	Прототипирование		Т 4	
32	Создание макета			Т 3
33	Подготовка материалов для верстки			Т 2
34	Итоговая аттестация			ИА 1

Условные обозначения:

Т – теоретическая подготовка (лекции, пр.занятия, сам.работа)

П или С – практика или стажировка

К – входной, текущий, промежуточный контроль знаний, умений

ПА – промежуточная аттестация (экзамен, зачет)

ИА – итоговая аттестация

Раздел 3. «Формы аттестации и оценочные материалы»

3.1. Текущая аттестация.

Аттестация по модулю 1

Название практической работы	Аттестация по итогам модуля 1
Требования к структуре и содержанию	Аттестация представляет собой набор заданий с выбором ответа по пройденным темам и содержит 20 заданий.
Критерии оценивания	Итоговый результат оценивается как сумма баллов за все решенные задания. Максимальный балл за каждое задание – 2 балла. При наличии ошибочного ответа выставляется 0 баллов. Максимальная сумма баллов за проверочную работу составляет – 40 баллов. Проходной порог – 15 баллов. Критерий прохождения промежуточной аттестации - решенная проверочная работа не менее чем на пороговый балл.
Оценка	Зачтено/не зачтено

Аттестация по модулю 2

Название практической работы	Аттестация по итогам модуля 2
Требования к структуре и содержанию	Аттестация представляет собой набор заданий с выбором ответа по пройденным темам и содержит 20 заданий.
Критерии оценивания	Итоговый результат оценивается как сумма баллов за все решенные задания. Максимальный балл за каждое задание – 2 балла. При наличии ошибочного ответа выставляется 0 баллов. Максимальная сумма баллов за проверочную работу составляет – 40 баллов. Проходной порог – 15 баллов. Критерий прохождения промежуточной аттестации - решенная проверочная работа не менее чем на пороговый балл.
Оценка	Зачтено/не зачтено

Аттестация по модулю 3

Название практической работы	Аттестация по итогам модуля 3
Требования к структуре и содержанию	Аттестация представляет собой набор заданий с выбором ответа по пройденным темам и содержит 20 заданий.
Критерии оценивания	Итоговый результат оценивается как сумма баллов за все решенные задания. Максимальный балл за каждое задание – 2 балла. При наличии ошибочного ответа выставляется 0 баллов. Максимальная сумма баллов за проверочную работу составляет – 40 баллов. Проходной порог – 15 баллов.

	Критерий прохождения промежуточной аттестации - решенная проверочная работа не менее чем на пороговый балл.
Оценка	Зачтено/не зачтено

3.2. Итоговая аттестация

Форма итоговой аттестации	Итоговая аттестация
Требования к итоговой аттестации	Аттестация представляет собой набор заданий с выбором ответа по пройденным темам и содержит 20 заданий.
Критерии оценивания	Итоговый результат оценивается как сумма баллов за все решенные задания. Максимальный балл за каждое задание – 2 балла. При наличии ошибочного ответа выставляется 0 баллов. Максимальная сумма баллов за работу составляет – 40 баллов. Проходной порог – 15 баллов. Критерий прохождения аттестации - решенная работа не менее чем на пороговый балл.
Оценка	Зачтено/не зачтено

Раздел 4. «Организационно-педагогические условия реализации программы»

4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы (литература)

Нормативно-правовые документы:

1. Федеральный закон РФ от 29 декабря 2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 22.02.2018 г. №121 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование».
3. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ №652н от 22.09.2021 г. «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Основная литература:

1. Келби С. Классические эффекты Photoshop. М: Вильямс, 2006.
2. Стэплс Т. Adobe Photoshop CS2 для Web-дизайнеров. М.: НТ Пресс, 2007.
3. Хэсс Ф. Практическое пособие. Blender 3.0 для любителей и профессионалов. М: Солон-пресс, 2022.
4. Машнин Т. Создание настольных Python приложений с графическим интерфейсом пользователя. Онлайн-пособие, 2021.
5. Баканов А. С. Эргономика пользовательского интерфейса: от проектирования к моделированию человеко-компьютерного взаимодействия. М.: Институт психологии РАН, 2011.

Дополнительная литература:

1. Беликова С. А. Основы HTML и CSS: проектирование и дизайн веб-сайтов: учебное пособие по курсу «Web-разработка»: учебное пособие. Ростов-на-Дону / Таганрог: Южный федеральный университет, 2020.
2. Сычев А. В. Перспективные технологии и языки веб-разработки. 2-е изд., испр. М. Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016.

Интернет-ресурсы:

https://www.adobe.com/ru/products/photoshop.html

https://www.blender.org/

http://inkscape.org/

https://www.adobe.com/ru/products/aftereffects.html

https://hitfilm-express.install.download/

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Образовательные технологии, используемые в процессе реализации программы:

Операционная система, браузер, антивирусная программа, программа видеосвязи, редактор Web-страниц, текстовый редактор, редактор векторной и растровой графики, редактор 3D-графики, компилятор кода

4.3. Кадровые условия реализации программы

Требования к квалификации профессорско-преподавательского состава:

Высшее профессиональное образование технического профиля или по направлению “Педагогическое образование”

Требования к квалификации специалистов, сопровождающих программу: высшее образование или среднее профессиональное образование по профилю программы.