

Индивидуальный предприниматель Селендеева О.Н.

УТВЕРЖДАЮ

Индивидуальный предприниматель

_____/Селендеева О.Н.//

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ MARVEL
В ADOBE PHOTOSHOP»**

Москва, 2024

Оглавление

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1. Общая характеристика программы	3
1.2. Цели и задачи программы	5
1.3. Планируемые результаты обучения	5
2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ	7
3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	9
4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА	11
5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	14
5.1. Контроль знаний, умений и навыков	14
5.2. Критерии оценивания освоения программы при проведении различных форм контроля:	15
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УЧЕБНИКИ, РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ, ПЛАКАТЫ, СЛАЙДЫ, ИНТЕРНЕТ- РЕСУРСЫ)	16
6.1. Информационные и учебно-методические условия реализации программы	16
6.2. Рекомендованная литература для обучающихся	17
6.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", рекомендованных для освоения программы	17
7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ..	18
7.1. Материально-техническая и ресурсная база	18
7.2. Кадровое обеспечение программы	18
Приложения.....	19
Приложение 1. Примерные вопросы для промежуточного тестирования.....	19
Приложение 2. Примерные задания для оценки качества освоения учебного материала	21

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Общая характеристика программы

Данный документ описывает комплекс основных характеристик образования (объем, содержание, планируемые результаты) и организационно-педагогических условий, который представлен в виде учебного плана, календарного учебного графика, рабочих программ учебных предметов, модулей, иных компонентов, а также оценочных и методических материалов общеобразовательной общеразвивающей программы "Создание персонажей Marvel в Adobe Photoshop".

В ходе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы "Создание персонажей Marvel в Adobe Photoshop" обучающиеся получают понимание ключевых аспектов и особенностей цифрового творчества, научиться основным инструментам графического редактора.

Выдача обучающимся документов о дополнительном образовании (сертификат установленного образца) осуществляется при условии успешного прохождения итоговой аттестации.

Программа разработана на основе следующих **нормативных документов**:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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" (вместе с "СП 2.4.3648-20. Санитарные правила...")» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573).

Направленность (профиль) программы: художественная.

Актуальность программы, соответствие государственному, социальному заказу/запросам.

Сегодня общество все больше погружается в мир современных технологий. Устройства автоматизируются, темп жизни ускоряется, планка технического прогресса постоянно поднимается. Но мир был бы совсем не таким, каким мы знаем его, без дизайнеров, иллюстраторов, маркетологов.

Графический дизайн - это то, что объединяет все вышеперечисленные профессии. Умение пользоваться графическими редакторами не только востребовано, но и просто необходимо в самых разных профессиях. Владение Photoshop требуется для создания компьютерных игр, сайтов, рекламных баннеров, афиш. Photoshop используется в области 3D-графики, архитектуры и даже медицины. Благодаря программе, обучающиеся могут развивать свой

потенциал в области дизайна, анимации и визуального искусства, что важно как для личного роста, так и для общественной культурной динамики.

Программа "Создание персонажей Marvel в Photoshop" обладает высокой актуальностью и соответствует как государственному, так и социальному заказу. В современном мире комиксы и супергерои Marvel имеют огромное влияние на культуру и развлечения. Обучение навыкам создания персонажей Marvel в программе Photoshop не только способствует развитию творческих и графических навыков, но и соответствует запросам общества, где люди стремятся осваивать новые технологии и выражать себя через современные медиаформаты.

Отличительные особенности программы:

Программа "Создание персонажей Marvel в Photoshop" выделяется своим подходом, предоставляющим участникам практические навыки работы в Photoshop, специализированные на создании персонажей Marvel. Она акцентирует внимание на креативности, стимулируя развитие художественного мышления и индивидуального подхода к дизайну. Важным элементом программы является социальное взаимодействие, обеспечивающее обмен опытом и построение сообщества творческих единомышленников. Благодаря актуальности и востребованности темы, участники смогут применить полученные навыки не только в художественных проектах, но и в своей профессиональной карьере в области дизайна и анимации.

Срок обучения: программа реализуется в объеме 24 академических часов, 12 недель (3 месяца).

Режим занятий: 2-4 академических часа в неделю

Продолжительность академического часа – 45 минут.

Занятия начинаются не ранее 9.00 часов утра и заканчиваются не позднее 20.00 часов.

Продолжительность занятий в учебные дни - не более 3-х академических часов в день, в выходные и каникулярные дни - не более 4 академических часов в день. После 30-45 минут теоретических занятий организуется перерыв длительностью не менее 10 мин.

Адресат программы и примерный портрет слушателя курсов: программа разработана для учащихся от 10 до 14 лет, которые желают научиться работать в Adobe Photoshop. К освоению дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы допускаются: лица без предъявления требований к уровню образования.

По завершении реализации программы, как правило, проводится анкетирование обучающихся с целью изучения мнения по вопросу эффективности и информативности проведенного обучения, уровню организации учебного процесса, удовлетворенности учебно-методическим материалом, работниками образовательной организации проводится анализ высказанных предложений и пожеланий.

1.2. Цели и задачи программы

1. **Цель программы** – заложение основ работы в программе Adobe Photoshop, научить основным инструментам графического редактора.

Задачи программы:

1. Освоить основные инструменты и функции программы Adobe Photoshop.
2. Научиться настраивать рабочую область для максимального удобства работы.
3. Познакомиться с основными инструментами графического редактора: кисти, ластик, заливка, палитра, а также освоить главные горячие клавиши.
4. Изучить работу со слоями, их типы, группировку и маскирование.
5. Овладеть техниками трансформирования изображений, включая поворот, отражение и изменение перспективы.
6. Приобрести навыки работы с инструментами пластика и изменения параметров фигур и лиц.
7. Освоить инструменты ретуширования кожи и чистки пространства на изображениях.
8. Изучить основы работы с текстом и шрифтами, включая добавление собственных шрифтов.
9. Освоить инструменты выделения и применить их для различных задач.
10. Изучить технику Dodge&Burn для регулировки контраста и освещения на изображении.
11. Создать и применить экшены для автоматизации процессов обработки изображений.
12. Овладеть техникой прорисовки объема для создания реалистичных изображений.
13. Приобрести навыки работы с цветом и его корректировки в изображениях.

1.3. Планируемые результаты обучения

По итогам освоения дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы "Создание персонажей Marvel в Adobe Photoshop" обучающиеся должны будут овладеть следующими знаниями, умениями и навыками:

Знать:

- Основные инструменты и функции программы Adobe Photoshop.
- Типы слоев, их группировка и маскирование.
- Основы работы с текстом и шрифтами.
- Техника Dodge&Burn для регулировки контраста и освещения.

- Основы работы с цветом и его корректировка в изображениях.

Уметь:

- Настраивать рабочую область для удобства работы.
- Работать с инструментами пластика и изменения параметров фигур и лиц.
- Ретушировать кожу и чистить пространство на изображениях.
- Выделять объекты с использованием соответствующих инструментов.
- Создавать и применять экшен для автоматизации процессов обработки изображений.

Владеть:

- Навыками трансформирования изображений, включая поворот, отражения и изменения перспективы.
- Навыками прорисовки объема для создания реалистичных изображений.
- Навыками использования горячих клавиш для повышения эффективности работы.
- Навыками применения различных инструментов выделения для решения разнообразных задач.
- Навыками точной настройки цветовых параметров для достижения нужного эффекта на изображении.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

В процессе преподавания курса "Создание персонажей Marvel в Adobe Photoshop" используются как классические методы обучения (лекции), так и различные виды практической работы обучающихся по заданию преподавателя, которые направлены на развитие навыков работы в программе Adobe Photoshop, а также креативных качеств, навыков работы в команде и на поощрение интеллектуальных инициатив учащихся.

Формы организации образовательного процесса (индивидуальные, групповые и т.д.) и другие виды занятий по программе определяются содержанием программы. Образовательная деятельность обучающихся предусматривает следующие виды учебных занятий и учебных работ: лекции, практические и семинарские занятия, мастер-классы, тренинги, проведение открытых занятий, консультации и другие виды учебных занятий и методической работы, определенные учебным планом.

№	Наименование дисциплины/раздела/ Темы	Количество академических часов				Форма аттестации /контроля
		Всего	в т.ч. аудиторных		СРС	
			теория	практич. занятия		
1	Знакомство с Adobe Photoshop	2	1	1	0	Практическое задание
2	Работа с слоями	2	1	0	1	Практическое задание
3	Маски в Adobe Photoshop	2	1	0	1	Практическое задание
4	Работа с изображением	2	0	2	0	Практическое задание, Контрольные вопросы
5	Пластика и другие инструменты	2	0	1	1	Практическое задание
6	Ретушь и дефекты	2	1	1	0	Практическое задание
7	Работа со шрифтами	2	1	1	0	Практическое задание
8	Создание коллажа	2	1	1	0	Практическое задание, Контрольные вопросы
9	Создание объема	2	1	1	0	Практическое задание
10	Работа с цветом. Часть 1	2	0	2	0	Практическое задание

11	Работа с цветом. Часть 2	2	1	1	0	Практическое задание
12	Итоговое занятие	2	1	1	0	Практическое задание, Контрольные вопросы. Защита проекта
ИТОГО		24	9	12	3	

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график формируется при осуществлении обучения в течение всего календарного года. По мере набора групп слушателей по программе составляется календарный график, учитывающий объемы лекций, практики, самоподготовки, другие формы организации занятий.

Темы / недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Итого часов
1. Знакомство с Adobe Photoshop	2												2
2. Работа с слоями		2											2
3. Маски в Adobe Photoshop			2										2
4. Работа с изображением				1,5									1,5
Промежуточный контроль				0,5									0,5
5. Пластика и другие инструменты					2								2
6. Ретушь и дефекты						2							2
7. Работа со шрифтами							2						2
8. Создание коллажа								1,5					1,5
Промежуточный								0,5					0,5

КОНТРОЛЬ													
9. Создание объема									2				2
10. Работа с цветом. Часть 1										2			2
11. Работа с цветом. Часть 2											2		2
12. Итоговое занятие												1,5	1,5
Итоговая аттестация												0,5	0,5
ИТОГО	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24

4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Знакомство с Adobe Photoshop

- Знакомство с программой Adobe Photoshop;
- Настройка рабочей области;
- Панель кистей, ластик, заливка, палитра;
- Главные горячие клавиши.

Практическое задание: создание референса супергероя.

2. Работа с слоями

- Слои;
- Типы слоев;
- Группировка слоев.

Практическое задание: изменить костюм выбранного супергероя и его детали с использованием слоев.

3. Маски в Adobe Photoshop

- Маски;
- Исправление любой ошибки в Adobe Photoshop при помощи масок.

Практическое задание: использовать маски для исправления ошибок ретуши выбранного супергероя.

4. Работа с изображением

- Трансформирование изображения;
- Корректировка фона;
- Поворот;
- Отражение;
- Изменение перспективы;
- Использование горячих клавиш.

Практическое задание: применить полученные навыки для ретуши выбранного супергероя.

5. Пластика и другие инструменты

- Инструменты пластики;
- Изменение параметров фигуры и лица.

Практическое задание: тренировка новых знаний на выбранном супергерое, изменение фигуры, черт лица и деталей.

6. Ретушь и дефекты

- Инструменты для ретуши кожи и чистки пространства;
- Заплата;
- Штамп;
- Кисти.

Практическое задание: чистка кожи и пространства при помощи изученных инструментов, отработка на выбранном супергерое.

7. Работа со шрифтами

- Знакомство с текстом и шрифтом;
- Добавление своих шрифтов.

Практическое задание: скачивание шрифта в стиле Marvel, загрузка в Photoshop, оформление цитаты выбранного супергероя.

8. Создание коллажа

- Инструменты выделения;
- Лассо, перо, области, обрезка, коллажирование.

Практическое задание: создание коллажа со всеми супергероями из двух модулей.

9. Создание объема

- Техника Dodge&Burn;
- Создание экшена;
- Прорисовка объема.

Практическое задание: придание объёма имеющемуся коллажу с нашими супергероями, прорисовка светотени.

10. Работа с цветом. Часть 1

- Работа с цветом;
- Кривые;
- Яркость;
- Контраст;
- Насыщенность;
- Цветовой тон.

Практическое задание: изменение цвета, яркости и насыщенности коллажа разными способами.

11. Работа с цветом. Часть 2

- Продолжение работы с цветом;
- Фильтры, выборочная коррекция цвета, добавление резкости, виньетка;
- Все возможные варианты сохранения.

Практическое задание: создание готового коллаж с супергероями в полной цветокоррекции.

12. Итоговое задание

- Подготовка и обсуждение финальных работ с учениками;
- Презентация своих работ.

Практическое задание: презентация собственных проектов.

5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

5.1. Контроль знаний, умений и навыков

Формой подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы выступает текущая, промежуточная и итоговая аттестация.

Образовательный процесс осуществляется на основании учебного плана и регламентируется расписанием занятий для каждой учебной группы.

В целях оценки показателей знаний, умений и навыков обучающихся по дополнительной образовательной общеразвивающей программе "Создание персонажей Marvel в Adobe Photoshop" проводится текущий и промежуточный контроль знаний, а также итоговая аттестация.

Виды текущего контроля:

- педагогическое наблюдение
- устный ответ на поставленный вопрос;
- проверка результатов выполнения практических заданий.

Виды промежуточного контроля:

- тестирование устное/письменное/с помощью электронных форм
- проверка результатов выполнения практических работ/проектов по итогам учебного модуля

Тестирование - это форма измерения знаний обучающихся, основанная на применении тестов. Материалы для промежуточного и итогового тестирования предоставляются вместе с комплектом учебно-методических материалов к программе.

Итоговая аттестация

Итоговая аттестация проводится с целью установления уровня знаний обучающихся с учетом прогнозируемых результатов обучения и требований к результатам освоения образовательной программы.

Программа предоставляет учащимся уникальную возможность освоить ключевые инструменты и функции Adobe Photoshop. Завершающий этап курса выделяется особенно важным моментом – итоговой аттестацией, которая позволяет учащимся продемонстрировать свои навыки и знания в практической деятельности.

Итоговая аттестация обучающихся включает создание и представление портфолио, в которое входят проекты, разработанные в ходе обучения. Учащиеся активно применяют полученные знания и навыки, работая над созданием контента и обработкой изображений. Важным элементом этого процесса является представление портфолио в электронном формате, что дает возможность учащимся продемонстрировать свой профессионализм и креативный потенциал.

Презентация портфолио разрабатывается с учетом структуры и сценария, обеспечивая наглядное представление выполненной работы. Основная цель презентации – визуальное

обобщение и представление результатов обучения для более эффективного восприятия информации. Этот финальный этап не только закрывает программу, но и подчеркивает индивидуальные достижения каждого ученика в освоении Adobe Photoshop, поддерживая развитие их творческого мышления и умений в области редактирования и обработки изображений.

Выдача обучающимся документов о дополнительном образовании (сертификат о прохождении курса) осуществляется при условии успешного прохождения итоговой аттестации.

5.2. Критерии оценивания освоения программы при проведении различных форм контроля:

Тестирование (Приложение 1. Примерные вопросы для промежуточного тестирования).
Процент результативности (правильных ответов при выполнении тестовых заданий):

Выполнение теста	Итоговая оценка
66% и более правильных ответов	"Зачтено"
Менее 65% правильных ответов	"Не зачтено"

Проверка выполнения практических работ (Приложение 2. Примерные задания для проверки усвоения качества учебного материала). Система оценивания:

"Зачтено" – необходимый уровень выполнения задания достигнут, обучающийся демонстрирует хорошее знание теоретической и практической части материала занятия/учебного модуля, достигнуты промежуточные и/или итоговые результаты работы над заданием.

"Не зачтено" - необходимый результат/уровень освоения не достигнут, обучающийся не усвоил теоретические основы и/или изученные практические приемы и инструменты Adobe Photoshop не достиг промежуточных и итоговых результатов при выполнении задания.

Проверка результатов создания портфолио на итоговой аттестации:

Критерии оценки созданного проекта обучающимся	БАЛЛЫ
Технические навыки	0-5 балла
Дизайн и визуальное оформление	0-5 балла
Креативность	0-3 балла
Презентационные навыки	0-2 балла
Самостоятельность и инициатива:	0-3 балла
Компетентность докладчика (ответы на вопросы)	0-2 балла
Итоговая оценка:	
«Не зачтено»	0-9 баллов
«Зачтено»	10-20 баллов

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УЧЕБНИКИ, РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ, ПЛАКАТЫ, СЛАЙДЫ, ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ)

6.1. Информационные и учебно-методические условия реализации программы

Учебно-методический комплект

Для реализации целей и задач обучения по используется общеобразовательной общеразвивающей программы "Создание персонажей Marvel в Adobe Photoshop" используется комплект материалов преподавателя, который включает:

1. Текстовое методическое пособие с описанием целей, результатов каждого занятия, теоретического материала и практических работ.
2. Видеоурок для преподавателя с методическими указаниями и порядком объяснения учебного материала.
3. Раздаточный материал для учащихся - описание дополнительной самостоятельной работы учащихся по каждому занятию с примерами и рекомендациями по выполнению.
4. Описание мероприятий по контролю знаний – тестовые вопросы, практические задания.
5. Рекомендации по проведению итоговой аттестации и защиты презентации портфолио.
6. Дополнительные материалы – презентации по тематике занятий, материалы по работе с дополнительными источниками.
7. Дополнительные материалы – инструкции по установке необходимого программного обеспечения, описание технических требований к компьютерному оборудованию.

Материалы преподавателя размещаются на учебном портале преподавателей, размещенном на сервере информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", и доступны по ссылке для всех преподавателей курса. Материалы обучающихся раздаются в печатном виде или рассылаются преподавателем индивидуально каждому обучающемуся.

6.2 Рекомендованная литература для обучающихся

Основная:

1. Р. Фасхутдинов. Создание персонажей в Photoshop. Полное руководство по цифровому рисованию (3dtotal Publishing)/ Р.Фасхутдинов - М.: Бомбора, 2022. - 224 с.
2. Д. Корвин, Кириллова К. (перевод) Рисунок. От теории к практике. Мастер-классы по развитию чувства цвета, света, композиции / Девин Корвин. - М.: Бомбора, 2023. - 288 с.
3. Ратиева О.В., Обучение техникам живописи. Теория и методика преподавания в художественной школе / О.В. Ратиева, В.И. Денисенко, - Спб: Лань, 2019 – 240 с.
4. Энгер М., Дункан Д., Бомба С.(перевод Сибуль А.А.), Теория рисунка. Основные принципы и понятия. Все о цвете, свете, форме, перспективе, композиции / Энгер Марио, Дункан Джейкоб, Бомба Сильвия, - М: Бомбора, 2022 – 288 с.
5. Пол, Д., Цифровое искусство / Диана Пол, - М.: Ад Маргинем Пресс, 2018 – 460 с. 18
6. Ли, Н.Г., Основы учебного академического рисунка. Учебник/ Николай Ли, - М.: Эксмо, 2021 – 480 с.

Дополнительная:

1. Аббасов, И.Б. Основы графического дизайна в Photoshop 2021 / И.Б. Аббасов - М.: ДМК Пресс, 2021. - 228 с.
2. Кэттиш А., Че Т., Смирнов И. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации / А. Кэттиш, Т. Че, И. Смирнов - Спб.: Питер Класс, 2021. - 272 с.
3. Линницкий, П., Как нарисовать любую зверюшку за 30 секунд / Павел Линницкий, - Спб.: Питер, 2020 – 64 с.
4. Шарма, А. Управление цветом / А. Шарма - М.: ДМК Пресс, 2022. - 370 с.
5. Студия Walt Disney Animation. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией Walt Disney / Студия Walt Disney Animation - М.: Бомбора, 2021. - 264 с.

6.3 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", рекомендованных для освоения программы

- <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html> - руководство пользователя Adobe Photoshop
- <https://www.petrick.ru/line-of-action> - «Линии действия» - рекомендации по рисованию персонажей
- <https://www.behance.net/> - ресурс для публикаций работ художников и подбора референсов
- <https://color.adobe.com/ru/create/color-wheel> - работа с цветом, подбор цветовой палитры
- <https://colorscheme.ru/> - ресурс для подбора цвета онлайн
- <https://prostoykarandash.ru/> - разбор рисования различных предметов и персонажей, обзоры техник рисования
- <http://koshkina.net/osnova.html> - текстовые и видеоуроки по основам рисования и композиции
- <https://artsandculture.google.com> – коллекции изображений: классические картины, фото достопримечательностей, выставок и экспозиций музеев со всего мира.

7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

7.1. Материально-техническая и ресурсная база

Для реализации программы предполагается использование учебных аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, выполнения проектных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации:

- Компьютерные классы, обеспечивающие доступ в Интернет, и оснащенные мультимедиа проектором или иными средствами визуализации учебного материала, магнитной доской или флипчартом.
- Электронный информационно-образовательный портал, размещенный на сервере в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет".
- Специальное программное обеспечение для веб-разработки, необходимое для реализации образовательных задач курса.
- Стандартное программное обеспечение для работы над разработкой учебно-методических материалов.
- Мастерские и аудитории для проведения открытых занятий.
- Специальных помещений, предполагающих наличие какого-либо специального оборудования для реализации данной программы, не предусматривается.

7.2. Кадровое обеспечение программы

Образовательный процесс по программе осуществляется педагогом дополнительного образования с профильным высшим или средним профессиональным образованием.

К занятию педагогической деятельностью по дополнительной общеобразовательной программе также допускаются лица, обучающиеся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, и успешно прошедшие промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения.

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы обеспечивается руководящими и педагогическими работниками организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации программы на условиях гражданско-правового договора.

У педагогического работника, реализующего дополнительную общеобразовательную программу, должны быть сформированы основные компетенции, необходимые для обеспечения успешного достижения обучающимися планируемых результатов освоения программы, в том числе умения:

- обеспечивать условия для успешной деятельности, позитивной мотивации, а также самомотивирования обучающихся;
- осуществлять самостоятельный поиск и анализ информации с помощью современных информационно-поисковых технологий;
- разрабатывать программы учебных предметов, выбирать учебники и учебно-методическую литературу, рекомендовать обучающимся дополнительные источники информации, в том числе Интернет-ресурсы;
- реализовывать педагогическое оценивание деятельности обучающихся;
- работать с текстовыми редакторами, электронными таблицами, электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием.

Приложения

Приложение 1. Примерные вопросы для промежуточного тестирования

1. Какая комбинация клавиш используется для выделения области инструментом Прямоугольная выделение?

- a) Ctrl + V
- b) Ctrl + C
- c) Ctrl + A**
- d) Ctrl + Shift + A

2. Какой инструмент используется для рисования прямых линий?

- a) Карандаш
- b) Линейка**
- c) Кисть
- d) Маркер

3. Какая комбинация клавиш используется для отмены последнего действия?

- a) Ctrl + Z**
- b) Ctrl + Y
- c) Ctrl + X
- d) Ctrl + C

4. Как называется инструмент, который позволяет удалять части изображения?

- a) Ластик**
- b) Губка
- c) Карандаш
- d) Пенал

5. Что такое слой в Photoshop?

- a) Элемент графического интерфейса Photoshop
- b) Отдельный уровень изображения, на котором можно редактировать содержимое независимо от других слоев**
- c) Текстовый блок
- d) Инструмент для рисования фигур

6. Какой инструмент используется для ретуширования кожи на портретных фотографиях?

- a) Ластик
- b) Резак
- c) Щетка для ретуши**
- d) Карандаш

7. Какая комбинация клавиш используется для сохранения файла в Photoshop?

- a) Ctrl + S**
- b) Ctrl + P
- c) Ctrl + F
- d) Ctrl + O

8. Какой инструмент используется для добавления текста на изображение?
- a) **Текст**
 - b) Карандаш
 - c) Щетка
 - d) Кисть
9. Как называется инструмент для изменения размера и формы выделенной области?
- a) Кисть
 - b) Перо
 - c) **Трансформирование**
 - d) Палитра
10. Какая комбинация клавиш используется для скрытия всех панелей и инструментов Photoshop?
- a) Tab
 - b) Ctrl + H
 - c) **F**
 - d) Shift + F

Приложение 2. Примерные задания для оценки качества освоения учебного материала

1. Коррекция изображения: Используя инструменты "Яркость/Контрастность" и "Цветовой баланс", улучшите освещение и цвета на изображении персонажа Мстителей.
2. Добавление эффекта: Примените эффект "Размытие движения" к фону сцены, на которой изображен персонаж Мстителей, чтобы создать ощущение динамики и движения.
3. Создание карикатуры: Используя инструменты "Ликвидация" и "Сжатие/Растяжение", создайте карикатурный портрет персонажа Мстителей, увеличивая или уменьшая некоторые его черты.
4. Ретушь кожи: Примените инструмент "Повышение резкости" для улучшения деталей лица персонажа, а затем используйте инструмент "Плавное осветление/Затемнение" для ретуши кожи и устранения дефектов.
5. Смена фона: Замените текущий фон на изображении персонажа Мстителей на фон сцены из фильма или комикса, используя инструменты "Выделение по цвету" и "Маска слоя".
6. Добавление эффекта света: Создайте световой эффект в виде светового меча, который держит персонаж Мстителей, используя инструменты "Наложение текстуры" и "Смешивание цветов".
7. Создание стиля комикса: Преобразуйте изображение персонажа Мстителей в стилизованный стиль, применив эффект "Полутон" и добавив контурные линии с помощью инструмента "Карандаш".
8. Добавление спецэффектов: Добавьте спецэффекты, такие как молнии или огонь, к рукам или глазам персонажа Мстителей, используя инструменты "Добавление света" и "Форма".
9. Создание монтажа: Создайте монтаж из нескольких изображений различных персонажей Мстителей, объединив их в одну сцену с помощью инструмента "Слой по экрану".
10. Создание арт-иллюстрации: Используя инструменты "Кисть" и "Смешивание цветов", создайте художественную иллюстрацию с изображением персонажа Мстителей в стиле мультяшной графики или реалистичного портрета.