

**Индивидуальный предприниматель
Селендеева Оксана Николаевна**

УТВЕРЖДАЮ

Индивидуальный предприниматель

_____/Селендеева О.Н./

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ОСНОВЫ ЦИФРОВОГО РИСУНКА В PROCREATE»**

Москва, 2024

Оглавление

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1. Общая характеристика программы.....	3
1.2. Цели и задачи программы.....	4
1.3. Планируемые результаты обучения.....	5
2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ	7
3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....	10
4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА	14
5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	18
5.1. Контроль знаний, умений и навыков	18
5.2. Критерии оценивания освоения программы при проведении различных форм контроля:	19
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УЧЕБНИКИ, РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ, ПЛАКАТЫ, СЛАЙДЫ, ИНТЕРНЕТ- РЕСУРСЫ)	20
6.1. Информационные и учебно-методические условия реализации программы.....	20
6.2. Рекомендованная литература для обучающихся:	20
6.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее: сеть "Интернет"), рекомендованных для освоения программы:	21
7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ..	22
7.1. Материально-техническая и ресурсная база.....	22
7.2. Кадровое обеспечение программы	22
Приложения.....	22
Приложение 1. Примерные вопросы для промежуточного тестирования.....	23
Приложение 2. Примерные задания для оценки качества освоения учебного материала	25

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 "Основы цифрового рисунка в Procreate".

В ходе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы "Основы цифрового рисунка в Procreate" слушатели познакомятся с особенностями рисования на iPad и создадут собственные иллюстрации профессионального уровня в приложении ProCreate. Обучающиеся научатся создавать скетчинг, стикеры, открытки, коллажи и анимацию, загружать собственные кисти, работать с цветокоррекцией, фильтрами, режимами наложения и многое другое.

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: техническая

Актуальность программы, соответствие государственному, социальному заказу/запросам.

Программа "Основы цифрового рисунка в Procreate" актуальна в контексте современной цифровой эры, где цифровое искусство становится все более востребованным и широко используемым в различных сферах, включая дизайн, рекламу, мультимедиа и многие другие. Она соответствует государственному и социальному запросам, поскольку обучение цифровому рисунку в Procreate способствует развитию навыков, которые востребованы на рынке труда, таких как владение цифровыми технологиями, креативность и умение работать с современными инструментами. Эта программа позволяет подготовить специалистов, способных эффективно реализовывать свои творческие идеи в сфере цифрового искусства, что в свою очередь способствует развитию индустрии культуры и творчества в стране.

Отличительные особенности программы: Отличительные особенности программы "Основы цифрового рисунка в Procreate" включают профессиональную ориентацию, практический подход через занятия, основанные на использовании программного обеспечения Procreate, стимулирование творческого потенциала обучающихся. Эти характеристики делают программу эффективной и востребованной как средство развития профессиональных навыков в области цифрового искусства, так и для соответствия государственным и социальным запросам в области образования и культуры.

Срок обучения: программа реализуется в объеме 64 академических часов, 32 недели (8 месяцев).

Режим занятий: 3-4 академических часа в неделю

Продолжительность академического часа – 45 минут.

Занятия начинаются не ранее 9.00 часов утра и заканчиваются не позднее 20.00 часов. Для обучающихся в возрасте 16-18 лет допускается окончание занятий в 21.00 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 6,5 до 16 лет, которые хотят научиться работать в программе Procreate. 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

Цель программы – получение обучающимися знаний и навыков по основам работы в приложении Procreate на iPad, а также развитие их творческий потенциал и навыки цифровой иллюстрации.

Задачи программы:

1. Познакомить обучающихся с основами интерфейса и функционала приложения Procreate.
2. Обучить обучающихся созданию и настройке холста, а также сохранению и импорту проектов.
3. Предоставить знания о работе со слоями, кистями и другими инструментами.
4. Развить умения в цветокоррекции, применении эффектов и трансформации изображений.
5. Подготовить обучающихся к созданию различных видов иллюстраций и графических работ.
6. Обучить использованию продвинутых функций, таких как работа с текстом, анимация и работа с 3D-моделями.
7. Подготовить обучающихся к разработке и реализации собственных творческих

проектов в рамках обучения.

1.3. Планируемые результаты обучения

По итогам освоения дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы "Основы цифрового рисунка в Procreate» обучающиеся должны будут овладеть следующими знаниями, умениями и навыками:

Знать:

- Основы работы с интерфейсом и инструментами приложения Procreate.
- Основные принципы композиции и цветовой гармонии в цифровой иллюстрации.
- Принципы работы со слоями, кистями, текстом, анимацией и 3D-моделями в Procreate.
- Методы цветокоррекции, применения эффектов и трансформации изображений.
- Специфику создания и оптимизации графических работ для различных медиа-платформ и форматов.
- Различные стили и техники рисования, такие как реализм, аниме, комикс и др.
- Основные принципы создания иллюстраций для различных жанров и целей (например, научная иллюстрация, фэнтези и т. д.).
- Продвинутые методы работы с текстурой, освещением и тенями.

Уметь:

- Создавать разнообразные иллюстрации, комиксы, анимации и графические работы в Procreate.
- Эффективно использовать различные инструменты и функции приложения для достижения желаемого визуального эффекта.
- Применять продвинутые техники и методы работы, такие как создание масок, наложение режимов смешивания, создание градиентов и т. д.
- Адаптировать и оптимизировать свои работы для размещения в различных медиа-контентах, включая веб-сайты, социальные сети, мобильные приложения и печатные издания.
- Работать с анимацией, создавать простые и сложные анимационные эффекты.
- Работать с 3D-моделями и интегрировать их в свои иллюстрации.
- Создавать эффектные переходы между изображениями и анимированными элементами.
- Проектировать пользовательские интерфейсы и элементы дизайна для мобильных приложений и веб-сайтов.
- Применять дизайн-мышление для решения творческих и бизнес-задач.

Владеть:

- Навыками создания высококачественных и профессиональных цифровых иллюстраций и графических работ.
- Уверенным владением приложением Procreate и его основными инструментами и функциями.
- Способностью самостоятельно разрабатывать и воплощать свои творческие идеи с использованием Procreate.

- Умением продвигать свои работы и презентовать свой творческий портфолио для привлечения внимания и потенциальных клиентов.
- Экспертизой в использовании различных техник и стилей цифровой иллюстрации, а также способностью к саморазвитию и постоянному совершенствованию своих навыков и творческого потенциала.
- Пониманием принципов анатомии, перспективы и освещения при создании иллюстраций.
- Навыками разработки персонального стиля и брендинга своего творческого портфолио.
- Способностью эффективно управлять проектами, учитывая сроки и бюджетные ограничения.
- Навыками презентации и коммуникации для успешного продвижения своего творчества и сотрудничества с заказчиками и коллегами.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

В процессе преподавания курса "Основы цифрового рисунка в Procreate" используются как классические методы обучения (лекции), так и различные виды практической работы обучающихся по заданию преподавателя, которые направлены на развитие навыков цифрового творчества, креативных качеств 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, круглые столы, мастер-классы, тренинги, семинары по обмену опытом, проведение открытых занятий, консультации и другие виды учебных занятий и методической работы, определенные учебным планом.

№	Наименование дисциплины/раздела/темы	Количество академических часов			СР С,	Форма аттестации /контроля
		Всего	в т.ч. аудиторных			
			теория	практич. занятия		
1	Начало работы в Procreate	2	2	-	-	Практическое задание
2	Система слоев	2	1	1	-	Практическое задание
3	Перспективы и сферы развития в Procreate	2	1	-	1	Практическое задание
4	Автоматизация работы в приложении	2	1	-	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
5	Библиотека кистей	2	1	1	-	Практическое задание
6	Корректирующие возможности	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
7	Трансформирование изображения	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
8	Подведение итогов модуля	2	0	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
9	Симметрия	2	1	1	0	Практическое задание

10	Продвинутые функции слоев	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
11	Оцифровка изображений	2	0,5	1	0,5	
12	Работа с текстом	2	0,5	1	0,5	Практическое задание, Контрольные вопросы
13	Теория цвета	2	1	1	0	Практическое задание
14	Работа с цветом в Procreate	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
15	Создание открытки на Новый год	2	-	1	1	Практическое задание
16	Объем	2	0,5	1	0,5	Практическое задание, Контрольные вопросы
17	Инструменты выделения и обтравки	2	1	1	-	Практическое задание
18	Основы композиции	2	1	1	-	Практическое задание
19	Креативное мышление	2	1	-	1	Практическое задание
20	Скетчинг	2	0,5	1,5	-	Практическое задание, Контрольные вопросы
21	Работа с рисунком и фото	2	1	1	0	Практическое задание
22	Знакомство с основами перспективы в изобразительном искусстве	2	-	1	1	Практическое задание
23	Создание стикеров. Часть 1	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
24	Создание стикеров. Часть 2	2	-	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
25	Иллюстрация по фото	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
26	Стилизация. Часть 1	2	1	1	0	Практическое

						задание
27	Стилизация. Часть 2	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
28	Подведение итогов модуля	2	-	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
29	Работа над проектом. Идеи	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
30	Работа над проектом. Композиция	2	-	1	1	Практическое задание
31	Работа над проектом. Подготовка к защите	2	-	1	1	Практическое задание
32	Итоговое занятие	2	1	1	-	Практическое задание, Контрольные вопросы
	ИТОГО	64	20	27	17	

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	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	Итого часов
1. Начало работы в Procreate	2																																2
2. Система слоев		2																															2
3. Перспективы и сферы развития в Procreate			2																														2
4. Автоматизация работы в приложении				1,5																													1,5
Промежуточный контроль				0,5																													0,5
5. Библиотека кистей					2																												2
6. Корректирующие возможности						2																											2
7. Трансформирование изображения							2																										2
8. Подведение итогов модуля								1,5																									1,5

4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Начало работы в Procreate

- интерфейс приложения;
- создание холста и его настройки;
- сохранение и импорт, форматы изображений;
- интерактивные жесты и управление.

Практическое задание: создание простого рисунка с помощью изученных инструментов.

2. Система слоев

- особенности работы со слоями, их возможности и свойства;
- знакомство с кистями и заливкой.

Практическое задание: создание первой послойной иллюстрации.

3. Перспективы и сферы развития в Procreate

– изучение творческих возможностей iPad и приложения Procreate;

– знакомство с профессиями, использующие данные инструменты в работе.

Практическое задание: тренировка использования базовых инструментов.

4. Автоматизация работы в приложении

– работа с фигурами;

– изучение функций Procreate, упрощающих и ускоряющих процесс рисования;

– знакомство со стилем Line Art.

Практическое задание: создание своего креативного портрета в стиле Line Art.

5. Библиотека кистей

- настройка предустановленных кистей;
- скачивание и установка новых кистей;
- создание своих кистей;

Практическое задание: тренировка использования инструментов для рисования, создание рисунка с помощью новых и самостоятельно созданных кистей.

6. Корректирующие возможности

- цветокоррекция и фильтры;
- режимы наложения.

Практическое задание: цветокоррекция рисунков и фотографий.

7. Трансформирование изображения

- работа с инструментами искажения, деформации, пластики;
- основы построения рисунка.

Практическое задание: поэтапный рисунок с использованием изученных возможностей.

8. Подведение итогов модуля

- изучение особенностей создания открыток.

Практическое задание: разработка своей открытки на Halloween.

9. Симметрия

– работа с инструментами симметрии в приложении Procreate.

Практическое задание: создание мандалы с использованием радиальной симметрии и раскраски антистресс при помощи вертикальной или горизонтальной симметрии.

10. Продвинутое функции слоев

- работа с обтравочной маской;
- повторение ранее пройденных инструментов.

Практическое задание: пейзаж с использованием обтравочной маски.

11. Оцифровка изображений

- оцифровка своего рисунка по эскизу;
- подробная проработка деталей;
- визуализация финального результата.

Практическое задание: работа с бумажным и цифровым эскизом.

12. Работа с текстом

- создание покадровой GIF анимации;
- запись видеоролика.

Практическое задание: создание своей гифки и съёмка тьюториала по рисованию.

13. Теория цвета

- знакомство с основами колористики и цветоведения;
- цветовые модели;
- цветовой круг Иттена и его модификации.

Практическое задание: создание простых визуальных образов с цветовым акцентом.

14. Работа с цветом в Procreate

- смешивание и растушевка цвета;
- создание градиентной заливки;
- использование размытия.

Практическое задание: создание иллюстрации с применением изученных инструментов.

15. Создание открытки на Новый год

- работа с глиттерными кистями.

Практическое задание: работа над своей открыткой.

16. Объем

- изучение принципов создания объема в рисунке;
- повторение инструментов растушевки цвета.

Практическое задание: рисунок объемной сферы.

17. Инструменты выделения и обтравки

– изучение особенностей и техник коллажирования.

Практическое задание: создание коллажа.

18. Основы композиции

– композиция в изобразительном искусстве и дизайне;

– правила композиции;

– приемы композиции.

Практическое задание: создание своей абстрактной композиции.

19. Креативное мышление

– проверочная работа по основам композиции;

– выполнение заданий на развитие креативности.

Практическое задание: создание своей креативной работы.

20. Скетчинг

– основы и особенности быстрого рисунка.

Практическое задание: создание ландшафтного скетча.

21. Работа с рисунком и фото

– работа с маской слоя;

– коллаборация рисунка и фотографии.

Практическое задание: творческая работа по совмещению рисунка и фотографии.

22. Знакомство с основами перспективы в изобразительном искусстве

– изучение инструментов Procreate для создания перспективы.

Практическое задание: создание рисунка с применением знаний о линейной и воздушной перспективе.

23. Создание стикеров. Часть 1

– изучение особенностей создания стикеров для печати и для мессенджеров.

Практическое задание: разработка своего стикерпака и загрузка его в Telegram или WhatsApp.

24. Создание стикеров. Часть 2

– изучение особенностей создания стикеров для печати и для мессенджеров.

Практическое задание: продолжение работы над своим стикерпаком

25. Иллюстрация по фото

– выполнение заданий на развитие креативности.

Практическое задание: создание иллюстрации по своей фотографии.

26. Стилизация. Часть 1

– изучение приемов и способов стилизации.

Практическое задание: создание серии стилизованных предметов и персонажей.

27. Стилизация. Часть 2

– изучение приемов и способов стилизации.

Практическое задание: продолжение работы над стилизацией.

28. Подведение итогов модуля

– рисунок от пятна;

– повторение изученного материала.

Практическое задание: составление портфолио из своих работ

29. Работа над проектом. Идеи

– создание собственного проекта;

– изучение методов генерации идей.

Практическое задание: разработка идеи и концепции проекта, определение целевой аудитории, тематики и стиля, подбор референсов.

30. Работа над проектом. Композиция

– создание эскизов собственного проекта;

– повторение теории о композиции.

Практическое задание: макетирование, подготовка эскизов, сбор материалов и отрисовка основных элементов.

31. Работа над проектом. Подготовка к защите

– создание собственного проекта;

– подготовка к презентации и защите проекта.

Практическое задание: подготовка презентации и речи для защиты проекта.

32. Итоговое занятие

– финальная презентация проекта.

Практическое задание: завершение работы над проектом, его презентация

5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

5.1. Контроль знаний, умений и навыков

Формой подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы "Основы цифрового рисунка в Procreate" 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 чат-ботов на Python для VK и Telegram" проводится текущий и промежуточный контроль знаний, а также итоговая аттестация.

Виды текущего контроля:

- 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.

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме презентации созданных в курсе проектов – работ различной тематики, которая сопровождается демонстрацией проекта и презентацией. Презентация – это электронный документ, предназначенный для визуальной демонстрации выполненной работы. Как правило, презентация имеет сюжет, сценарий и структуру, созданную для удобного восприятия информации.

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
60% и более правильных ответов	"Зачтено"
Менее 60% 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 методы разработки, инструменты создания чат-ботов, не достиг промежуточных и итоговых результатов при выполнении задания.

Проверка результатов демонстрации проектов на итоговой аттестации:

Критерии оценки презентации проектов	БАЛЛЫ
Обоснование выбора темы и ее актуальность	0-2 балла
Оригинальность и креативность	0-5 балла
Качество исполнения	0-5 балла
Визуальное воздействие	0-3 балла
Самостоятельность работы над проектом	0-3 балла
Компетентность докладчика (ответы на вопросы)	0-2 балла
Итоговая оценка: «Не зачтено» «Зачтено»	0-10 баллов 11-20 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 общеобразовательной общеразвивающей программе "Основы цифрового рисунка в Procreate" 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 проектов.
6. Дополнительные материалы – примеры кодов реализованных ботов, скрипты.
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. Ан, Бальмаседа, Бейрути: От идеи до скетча. Манга и аниме. Советы и лайфхаки 50 профессиональных художников жанра– Эксмо, 2021 г– 320 с.
2. Мэннинг, Гранстрём: Рассказы о картинах. История живописи для детей Махаон, 2023 г – 88 с.
3. 5. Энгер, Бомба, Дункан: Теория рисунка. Основные принципы и понятия. Все о цвете, свете, форме, перспективе, композиции – Бомбора, 2021.– 288 с
4. Димова, Флорентино, Форстер: Портрет. Базовый курс по рисованию людей. Основы рисунка и поиски своего стиля – Бомбора, 2023. – 320 с.

Дополнительная:

1. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей. – Волгоград: Учитель, 2018. – 156 с.
2. БортеллоК., Рединг Э.А. Руководство дизайнера. Мастер –класс. М., 2020
3. Кристина Пол, Цифровое искусство – Ад Маргинем, 2020. – 272 с.
4. Паниотова, Коробова, Корсикова: Основы теории и истории искусств. Изобразительное искусство. Театр. Кино. Учебное пособие – Планета музыки, 2022. – 456 с.
5. Лопарев С.А., Болдырев, С.Н., Фомин, А.А. Основы работы в сети Интернет. - Тольятти: ТГУ, 2018. – 89 с.
6. Никашин А.И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей. – М.: Просвещение, 2021. – 230 с.

6.3.Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее- сеть "Интернет"), рекомендованных для освоения программы:

- Официальный сайт Procreate для доступа к руководству пользователя и обновлениям: <https://procreate.art/>
- Procreate на Apple App Store (для пользователей iPad): <https://apps.apple.com/app/procreate/id425073498>
- Procreate Pocket на Apple App Store (для пользователей iPhone): <https://apps.apple.com/app/procreate-pocket/id916366645>
- Сообщество Procreate в Reddit для обмена опытом и поиска советов: <https://www.reddit.com/r/ProCreate/>
- Procreate Handbook - официальный гайд от разработчиков: <https://procreate.art/handbook>
- Procreate Pocket User Guide - руководство пользователя для Procreate Pocket: <https://procreate.art/support/>

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 работы в Procreate, 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. Какой инструмент используется для создания нового холста в Procreate?
 - Кисть
 - **Создать новый**
 - Выделение
 - Текст
2. Что представляют собой слои в Procreate?
 - Меню настроек
 - Фильтры и эффекты
 - **Отдельные плоские элементы изображения**
 - Справочные материалы
3. Какие основные принципы цветовой гармонии следует учитывать при работе в Procreate?
 - **Сочетание основных и дополнительных цветов**
 - Только черно-белая гамма
 - Использование только одного цвета
 - Случайный выбор цветов
4. Для чего используется автоматизация работы в Procreate?
 - Для создания музыкальных композиций
 - **Упрощение и ускорение процесса рисования**
 - Автоматическое создание анимаций
 - Подбор цветовых сочетаний
5. Каким образом можно создать свою собственную кисть в Procreate?
 - Только с помощью специального заказа
 - Невозможно создать свою кисть
 - Покупкой готовой кисти в магазине приложения
 - **Изменением параметров существующей кисти**
6. Какие инструменты используются для коррекции изображения в Procreate?
 - Только кисти
 - **Цветокоррекция и фильтры**
 - Только резинка
 - Деформация искажений
7. Какой режим в Procreate используется для создания эффекта симметрии?
 - **Симметричный режим**
 - Асимметричный режим
 - Линейный режим
 - Режим случайного рисования

8. Какие возможности предоставляют продвинутые функции слоев в Procreate?
- Только редактирование размера
 - **Работа с обтравочной маской**
 - Только изменение прозрачности
 - Включение/выключение слоя
9. Каким образом можно оцифровать свой рисунок в Procreate?
- Только сканированием
 - Рисование с натуры
 - **По эскизу с использованием приложения**
 - Фотографированием на фоне газеты
10. Для чего используется функция создания стикеров в Procreate?
- Только для добавления на визитки
 - Для анимации стикеров
 - **Для создания персональных наборов изображений**
 - Для создания фотооткрыток
11. Какие методы стилизации могут быть применены в Procreate?
- **Смешивание и растушевка цвета**
 - Только чистая линия
 - Использование только одной текстуры
 - Только черно-белая гамма
12. Какой принцип работы используется при создании стикеров в Procreate?
- Только ручная отрисовка
 - **Использование обтравочной маски**
 - Автоматическая генерация стикеров
 - Применение эффектов фильтров
13. Какие основные элементы композиции следует учитывать при создании иллюстрации?
- **Баланс, равновесие, направление, пропорции**
 - Только центральное расположение объекта
 - Использование только ярких цветов
 - Только один объект на изображении
14. Какие практические задания могут быть частью работы над проектом в Procreate?
- **Создание иллюстраций, анимаций, открыток и т. д.**
 - Только создание анимаций
 - Только работа с текстом
 - Работа только с 3D-моделями
15. Какие навыки требуются для успешного завершения проекта в Procreate?
- Только технические навыки
 - **Креативность, техническое мастерство, умение работать с клиентом**
 - Только знание теории цвета
 - Только умение рисовать

Приложение 2. Примерные задания для оценки качества освоения учебного материала

1. Иллюстрация с использованием слоев

Создать иллюстрации с использованием системы слоев в приложении Procreate. Выберите интересный объект или сюжет для вашего рисунка и разделите его на несколько элементов, каждый из которых будет располагаться на отдельном слое. Это позволит вам легко управлять каждым элементом и делать изменения без влияния на остальные части изображения. Попробуйте использовать различные режимы наложения и прозрачности для создания интересных эффектов.

2. Создание стилизованной анимации

Создать короткую анимацию в стиле Line Art или другом выбранном стиле, используя функции анимации в Procreate. Выберите интересную сюжетную линию и разработайте краткий сюжет для вашей анимации. Используйте анимационные кадры для пошагового создания движения и эффектов. Экспериментируйте с различными стилями анимации, чтобы найти наиболее подходящий для вашего проекта.

3. Работа над проектом для заказчика

Выполнить проект по заказу, используя Procreate. Получите конкретные требования и указания от вашего "заказчика" и создайте иллюстрации, открытки или другие графические элементы в соответствии с его ожиданиями. Уделите особое внимание коммуникации с заказчиком, чтобы убедиться, что вы выполняете проект в соответствии с его пожеланиями.

4. Создание цифровой открытки на тему праздника

Создать креативную цифровую открытку в Procreate, связанную с определенным праздником или событием. Выберите тему и разработайте дизайн открытки, используя различные инструменты и эффекты в приложении. Подумайте о том, как вы можете передать атмосферу и настроение праздника через свой дизайн.

5. Создание коллажа из фотографий

Создать коллаж из нескольких фотографий, используя различные инструменты редактирования в Procreate. Выберите несколько изображений и объедините их в единое композиционное целое, создавая интересные комбинации и эффекты. Используйте возможности рисования и текстур, чтобы добавить дополнительные элементы к вашему коллажу.

6. Разработка иллюстрации для детской книги

Создать серию иллюстраций для детской книги в Procreate. Выберите сюжетную линию и разработайте дизайн персонажей и сцен для вашей книги, демонстрируя свои навыки рисования и использования цвета. Обратите внимание на то, чтобы ваша иллюстрация была привлекательной и понятной для маленьких читателей.

7. Создание мандалы с использованием симметрии

Создать мандалу или антистресс-раскраску, используя инструменты симметрии в Procreate. Используйте различные формы и узоры, чтобы создать красивый и гармоничный дизайн. Экспериментируйте с цветовыми схемами и текстурами, чтобы придать вашей мандале уникальный вид.

8. Создание стикерпака для мессенджера:

Разработать набор стикеров для мессенджера в Procreate. Выберите тематику и создайте несколько уникальных стикеров, используя функции создания стикеров в приложении. Подумайте о том, какие выражения или ситуации могут быть интересны для вашей целевой аудитории, и воплотите их в вашем дизайне стикеров.

9. Иллюстрация по фотографии

Создать цифровую иллюстрацию, основанную на реальной фотографии, в Procreate. Используйте фотографию в качестве основы для вашего рисунка и придайте ей новый вид, применяя различные техники рисования и стилизации. Подумайте о том, как вы можете добавить в свою иллюстрацию уникальные элементы и детали, чтобы сделать её интересной и запоминающейся.