

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«Казанский (Приволжский) федеральный университет»
Институт филологии и межкультурной коммуникации
Центр профессионального развития «Дулкын»

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по образовательной

деятельности

Е.А. Турилова

(подпись)

« 20 »



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Предметный дизайн. Модуль 1»

Объем – 160 академических часов

Организация обучения – очная.

Утверждена учебно-методической комиссией ИФМК КФУ

(протокол № 1 от « 13 » сентября 2024 г.)

Председатель комиссии: зам.директора ИФМК по ОД Ижбаева Г.Р.

(подпись)

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Нормативные правовые основания разработки программы

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минпросвещения России от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

1.2. Актуальность программы

Обусловлена тем, что на данный момент творческий курс по предметному дизайну остается актуальным из-за постоянной потребности в инновациях, технологических достижений, растущего спроса на устойчивый дизайн, междисциплинарного подхода и роли эстетики в современном обществе. Он готовит обучающихся к востребованным профессиям в различных отраслях, включая дизайн интерьера, промышленный дизайн и разработку продуктов. Кроме того, предметный дизайн поощряет творческое самовыражение и развивает навыки критического мышления и решения проблем.

Новизна программы состоит и заключается в том, что в содержание образовательной программы включены востребованные инновационные направления, такие как: *черчение, конструирование, живопись, скетчинг*.

Отслеживаются последние тенденции в сфере индустрии дизайна и вводятся в образовательную программу. Программа дает возможность каждому обучающемуся проявить свои творческие способности в разных креативных направлениях (стилях, техниках исполнения).

1.3. Направленность программы – художественная.

«Предметный дизайн. Модуль 1» является составной частью арт-диджитал направления образования обучающихся в Центре профессионального развития «Дулкын», реализуется на базе кафедры татаристики и культуроведения ИФМК К(П)ФУ. Программа предусматривает развитие творческих способностей учащихся средствами использования профессионального творческого оборудования. «Предметный дизайн. Модуль 1» по содержанию является креативной, по функциональному предназначению – общекультурной, по времени реализации – краткосрочной.

1.4. Категории обучающихся

Настоящая программа предназначена для детей с интересом к дизайну, творчеству и созданию предметов, с базовыми навыками рисования и письма.

1.5. Срок освоения программы – 9 месяцев (160 аудиторных академических часов).

1.6. Форма обучения – очная.

1.7. Формы и режим занятий

Занятия по данной программе состоят из практических частей. На практических занятиях предусмотрена работа с профессиональными материалами и комбинированная форма преподавания, так же контроль умений и навыков в форме практических (творческих) работ.

Программа включает один модуль (8 разделов); по окончании программы – итоговый контроль знаний в форме презентации проекта.

Режим занятий: 2 раза в неделю, практические занятия по 2 ак.ч. и 3 ак.ч.

1.8. Цель и задачи программы

Цель программы: дать учащимся навыки и знания, опыт в области проектирования и разработки функциональных, эргономичных и эстетически привлекательных объектов и продуктов.

Задачи программы:
обучающие:

- ознакомить с основами предметного дизайна.
- развить понимание принципов дизайна, эргономики и функциональности.
- научить применять дизайн-мышление и методологию проектирования к созданию предметов.
- привить навыки использования различных материалов, процессов и технологий.
- подготовить к работе в отрасли предметного дизайна;

развивающие:

- научить находить и решать творческие и технические проблемы;
- совместная работа в команде для достижения общих целей;
- развивать наблюдательность, зрительную память;
- развивать мышление для возможности использования различных точек зрения;
- развить художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное;
- развивать чувство ответственности за результаты своего труда;
- развивать навыки планирования и контроля своей деятельности, выполнения работы по заданной инструкции и использования изученных приемов работы.
- привить навыки четкого и эффективного представления своих дизайнерских концепций.
- развить навыки эскизирования, моделирования и визуализации идей.
- научить анализировать проблемы пользователей и разрабатывать эффективные решения.

воспитательные:

- воспитывать любовь к родной стране, ее природе и людям;
- способствовать развитию личных качеств: смекалки, изобретательности, любознательности, трудолюбия, самостоятельности, уверенности в своих силах, интереса к успехам других;
- способствовать формированию видения и восприятия художественной культуры в жизни, эмоционально-ценностного отношения к окружающему миру, нравственных и эстетических чувств, познавательного интереса, реализации изобразительного, творческого опыта, развитие креативного мышления;

- формировать навыки использования приобретенных знаний и умений в практической деятельности и в повседневной жизни;
- воспитывать учащихся в творческой атмосфере, обстановке доброжелательности, эмоционально-нравственной отзывчивости, а также профессиональной требовательности;
- пропагандировать здоровый образ жизни.

1.9. Требования к результатам освоения программы

В результате освоения программы учащийся

должен знать:

- основы теории искусства и дизайна, включая принципы композиции, цвета и перспективы;
- ключевые исторические периоды, стили, течения и влияния в предметном дизайне;
- основные принципы дизайна (форма, цвет, текстура, пространство, баланс, контраст, ритм, единство);
- принципы эргономики и их применения в проектировании удобных и функциональных предметов;
- знание современных трендов и тенденций в предметном дизайне, прогнозирование будущих направлений развития;

должен уметь:

- рисовать с натуры и из воображения;
- использовать различные материалы и техники живописи;
- создавать эскизы, чертежи, 3D-модели и прототипы;
- эффективно презентовать свои идеи и проекты;
- проводить исследования, анализировать информацию и находить решения;
- анализировать и оценивать дизайн-решения;

должен владеть:

- созданием концептуальных рисунков и скетчей для персонажей и окружений;
- живописью текстур и фонов;
- методами исследования (например, анкетирование, наблюдение, анализ данных);
- навыками прототипирования и создания макетов;
- методами оценки эффективности и тестирования дизайнов.

Формы подведения итогов реализации программы

- творческая работа;
- наблюдение

— презентация проекта

Контроль знаний является составной частью процесса обучения, он позволяет педагогу оценивать получаемые обучающимися знания, умения и навыки, вовремя оказать необходимую помощь и добиться поставленных целей обучения.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов	Общая трудоемкость , час.	Аудиторные занятия	
			Всего, час.	В том числе
				Практические занятия
	«Предметный дизайн. Модуль 1»			
1.	Рисунок	32	32	32
2.	Скетчинг	16	16	16
3.	Живопись	32	32	32
4.	Композиция	16	16	16
5.	Колористика	16	16	16
6.	Черчение	16	16	16
7.	Конструирование	16	16	16
8.	История дизайна	16	16	16
	ИТОГО	160	160	160

2.2. Учебно-тематический план обучения

№ п/п	Наименование тем	Всего часов в трудоемкости	Аудиторные занятия		Вид и форма контроля
			Всего, час.	В том числе	
				Практ. занятия	
	«Предметный дизайн. Модуль 1»				
1.	Раздел 1. Рисунок	32	32	32	Творческая работа
1.1	Вводная беседа. Знакомство с графическими материалами и понятиями: линия, штрих, тон.	2	2	2	Творческая работа
1.2	Аксонометрия. Построение базовых геометрических объемов в аксонометрии: куб, шар, цилиндр, шестигранник, конус, призма.	2	2	2	Творческая работа
1.3	Перспектива. Каркасно-проволочная модель. Построение куба с разными	2	2	2	Творческая работа

	точками схода и разным уровнем горизонта. Построение окружностей с разных углов.				
1.4	Светотень при точечном источнике света у геометрических тел: цилиндр, куб, шар, пирамид.	2	2	2	Творческая работа
1.5	Светотень у геометрический тел -- куб, шар, цилиндр.	2	2	2	Творческая работа
1.6	Построение сложного объекта в перспективе (простая арка, куб с отверстиями).	2	2	2	Творческая работа
1.7	Линейно-конструктивный одного бытового предмета (чайник, кувшин)	2	2	2	Творческая работа
1.8	Постановка из 3-х геометрических фигур: куб, пирамида, цилиндр.	2	2	2	Творческая работа
1.9	Врезка двух геометрических фигур - куб и пирамида, куб и цилиндр.	2	2	2	Творческая работа
1.10	Врезка двух геометрических фигур по плану.	2	2	2	Творческая работа
1.11	Линейно-конструктивный рисунок 3-х геометрических фигур в одной плоскости. Куб, цилиндр, пирамида.	3	3	3	Творческая работа
1.12	Линейно-конструктивный рисунок и светотень простого предмета (яблока, груша)	3	3	3	Творческая работа
1.13	Светотень. Натюрморт из 3-х предметов разных по фактуре: стакан, ложка, гипс.	3	3	3	Творческая работа
1.14	Линейно-конструктивный рисунок сложного объема (деревянный стул).	3	3	3	Творческая работа
2.	Раздел 2. Скетчинг	16	16	16	Творческая работа
2.1	Основы изображения базовых фактур и текстур	2	2	2	Творческая работа
2.2	Растительный скетч	3	3	3	Творческая работа
2.3	Анималистический скетч	4	4	4	Творческая работа
2.4	Предметный скетч	3	3	3	Творческая работа
2.5	Скетч фигуры человека	4	4	4	Творческая работа
3.	Раздел 3. Живопись	32	32	32	Творческая работа
3.1	Законы композиции	4	4	4	Творческая работа
3.2	Решения композиции	4	4	4	Творческая работа
3.3	Живопись гуашью на акварельной бумаге	4	4	4	Творческая работа
3.4	Живопись на холсте, маслом на холсте или картоне	4	4	4	Творческая работа

3.5	Пейзаж на холсте, маслом на холсте или картоне	4	4	4	Творческая работа
3.6	Особенности цветопередачи портрета	4	4	4	Творческая работа
3.7	Работа над портретом	4	4	4	Творческая работа
3.8	Работа над пейзажем. Живопись маслом на холсте или картоне	4	4	4	Творческая работа
4.	Раздел 4. Композиция	16	16	16	Творческая работа
4.1	Структура	4	4	4	Творческая работа
4.2	Форма	4	4	4	Творческая работа
4.3	Текстура	4	4	4	Творческая работа
4.4	Баланс. Форма	4	4	4	Творческая работа
5.	Раздел 5. Колористика	16	16	16	Творческая работа
5.1	Теория цвета	4	4	4	Творческая работа
5.2	Психология цвета	4	4	4	Творческая работа
5.3	Цветовые модели и палитры	4	4	4	Творческая работа
5.4	Составление цветовых схем	4	4	4	Творческая работа
6.	Раздел 6. Черчение	16	16	16	Наблюдение
6.1	Чертеж. Правила построения и оформления чертежей. Формат. Линия. Виды линий.	4	4	4	Наблюдение
6.2	Чертежи в системе прямоугольных проекций.	4	4	4	Наблюдение
6.3	Аксонметрические проекции. Получение и построение аксонометрических проекций.	4	4	4	Наблюдение
6.4	Масштабирование	4	4	4	Наблюдение
7.	Раздел 7. Конструирование	16	16	16	Наблюдение
7.1	Основы проектирования	4	4	4	Наблюдение
7.2	Материалы и технологии	4	4	4	Наблюдение
7.3	Технический рисунок	4	4	4	Наблюдение
7.3	Моделирование	4	4	4	Наблюдение
8.	Раздел 8. История дизайна	16	16	16	Наблюдение
8.1	Дизайн в культуре и обществе	4	4	4	Наблюдение
8.2	Технологический прогресс в дизайне	4	4	4	Наблюдение
8.3	Устойчивый дизайн	4	4	4	Наблюдение
8.4	Интердисциплинарные связи	4	4	4	Наблюдение

2.3. Примерный календарный учебный график

Период обучения (недели) ¹⁾	Наименование темы	Количество часов
1-2 недели	Рисунок. Живопись. Скетчинг. Композиция. Колористика.	10
3-4 недели	Рисунок. Живопись. Скетчинг. Композиция. Колористика.	10
5-6 недели	Рисунок. Живопись. Скетчинг. Композиция. Колористика.	10
7-8 недели	Рисунок. Живопись. Скетчинг. Композиция. Колористика.	10
9-10 недели	Рисунок. Живопись. Скетчинг. Композиция. Колористика.	10
11-12 недели	Рисунок. Живопись. Скетчинг. Композиция. Колористика.	10
13-14 недели	Рисунок. Живопись. Скетчинг. Композиция. Колористика.	10
15-16 недели	Рисунок. Живопись. Скетчинг. Композиция. Колористика.	10
17-18 недели	Рисунок. Живопись. Черчение. Конструирование. История дизайна.	10
19-20 недели	Рисунок. Живопись. Черчение. Конструирование. История дизайна.	10
21-22 недели	Рисунок. Живопись. Черчение. Конструирование. История дизайна.	10
23-24 недели	Рисунок. Живопись. Черчение. Конструирование. История дизайна.	10
25-26 недели	Рисунок. Живопись. Черчение. Конструирование. История дизайна.	10
27-28 недели	Рисунок. Живопись. Черчение. Конструирование. История дизайна.	10
29-30 недели	Рисунок. Живопись. Черчение. Конструирование. История дизайна.	10
31-32 недели	Рисунок. Живопись. Черчение. Конструирование. История дизайна.	10

¹⁾ Даты обучения будут определены в расписании занятий при наборе группы на обучение

2.4. Рабочая программа

Разделы: «Рисунок. Живопись. Скетчинг. Композиция. Колористика.»

Занятия 1-32

Знакомство с основными понятиями: линия, композиция, фигура, форма, выразительность линии. Упражнение в проведении прямых, криволинейных линий, рисование фигур. Натюрморт - цветочное растение на светлом фоне. Натюрморт из 2-3-х предметов с использованием геометрических фигур в постановке. Линейно-конструктивный рисунок из 3-х бытовых предметов разных по форме (бутылка, стакан, сахарница). Аксонометрия. Построение базовых геометрических объемов в аксонометрии: куб, шар, цилиндр, шестигранник, конус, призма. Перспектива. Каркасно-проволочная модель. Построение куба с разными точками схода и разным уровнем горизонта. Построение окружностей с разных углов. Светотень при точечном источнике света у геометрических тел: цилиндр, куб, шар, пирамид. Светотень у геометрический тел -- куб, шар, цилиндр. Построение сложного объекта в перспективе (простая арка, куб с отверстиями). Линейно-конструктивный одного бытового предмета (чайник, кувшин). Постановка из 3-х геометрических фигур: куб, пирамида, цилиндр. Врезка двух геометрических фигур - куб и пирамида, куб и цилиндр. Постановка из 3-х геометрических фигур: куб, пирамида, цилиндр. Врезка двух геометрических фигур - куб и пирамида, куб и цилиндр. Врезка двух геометрических фигур по плану.

Законы композиции. Решения композиции. Структура композиции. Форма композиции. Текстура композиции. Баланс и форма композиции.

Живопись гуашью на акварельной бумаге. Живопись на холсте, маслом на холсте или картоне. Теория цвета. Психология цвета. Цветовые модели и палитры. Составление цветовых схем. Основы изображения базовых фактур и текстур. Растительный скетч. Анималистический скетч. Предметный скетч. Скетч фигуры человека.

Разделы: «Рисунок. Живопись. Черчение. Конструирование. История дизайна»

Занятия 33-64

Линейно-конструктивный рисунок 3-х геометрических фигур в одной плоскости. Куб, цилиндр, пирамида. Линейно-конструктивный рисунок и светотень простого предмета (яблока, груша). Светотень бытового предмета (чайника). Линейно-конструктивный рисунок 3-х бытовых предметов. Светотень. Натюрморт из 3-х предметов разных по фактуре: стакан, ложка, гипс. Линейно-конструктивный рисунок сложного объема (деревянный стул). Рисунок растения. Светотень в трех вариантах с разной контрастностью. Врезка 2-х геометрических фигур - куб и конус, цилиндр и цилиндр, куб и шар. Врезка двух геометрических фигур по плану. Типы линий и их назначение. Способы построения линий. Стандарты шрифтов для чертежей. Правила написания букв и цифр. Практические упражнения по построению линий и написанию шрифтов. Основные геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник, эллипс. Построение геометрических фигур с помощью циркуля и линейки. Построение геометрических фигур с помощью чертежных инструментов. Решение задач на построение геометрических фигур. Практические упражнения по построению геометрических фигур. Основные виды проекций: ортогональная, аксонометрическая. Методы получения проекций. Способы изображения пространственных объектов на плоскости. Построение проекций геометрических тел. Практические упражнения по построению проекций геометрических тел. Дизайн в культуре и обществе. Технологический прогресс в дизайне. Устойчивый дизайн. Интердисциплинарные связи. Основы проектирования. Материалы и технологии. Технический рисунок. Моделирование. Чертеж. Правила построения и оформления чертежей. Формат. Линия. Виды линий. Чертежи в системе прямоугольных проекций. Аксонометрические проекции. Получение и построение аксонометрических проекций. Масштабирование.

Ожидаемые результаты реализации программы:

Освоив программу обучения, обучающиеся будут:

знать:

- основы теории искусства и дизайна, включая принципы композиции, цвета и перспективы;
- ключевые исторические периоды, стили, течения и влияния в предметном дизайне;
- основные принципы дизайна (форма, цвет, текстура, пространство, баланс, контраст, ритм, единство);
- принципы эргономики и их применения в проектировании удобных и функциональных предметов;
- знание современных трендов и тенденций в предметном дизайне, прогнозирование будущих направлений развития

уметь:

- рисовать с натуры и из воображения
- использовать различные материалы и техники живописи;
- создавать эскизы, чертежи, 3D-модели и прототипы;
- эффективно презентовать свои идеи и проекты;
- проводить исследования, анализировать информацию и находить решения;
- анализировать и оценивать дизайн-решения;

2.5. Оценка качества освоения программы

Формы аттестации

- текущий контроль в форме практической работы (выполнения творческого задания);
- итоговый контроль знаний в форме презентации проекта.

Требования к оценке качества освоения программы

Форма контроля	Критерии оценивания	Оценочная шкала		
		Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Творческая работа	Композиция	Имеет достаточный уровень знаний, наблюдателен.	Имеет недостаточный уровень знаний, пространственных представлений.	Имеет низкий уровень знаний, не наблюдателен.
Творческая работа	Колористика	Знает, понимает законы колористики. Проявляет оригинальность, воображение, самостоятельность при выполнении заданий.	Знает, понимает законы колористики, но часто требуется помощь педагога.	Не может создавать и принимать необычные сочетания цветов, решает композицию в одном или двух цветах; отказывается от

				выполнения творческих заданий.
	Аккуратность	Очень аккуратно.	Аккуратно с пометками.	Не аккуратно.
	Раскрытие темы	Проявляет оригинальность, воображение, самостоятельность при выполнении заданий.	Проявляет оригинальность при выполнении заданий, но часто требуется помощь педагога.	Не может создавать и принимать необычные образы, решения; отказывается от выполнения творческих заданий.
Творческая работа	Выразительные средства	Знает, понимает, умеет выбирать оптимальные выразительные средства для реализации задуманного изображения.	Имеет недостаточный уровень знаний, выразительных средств. Не умеет грамотно воспользоваться имеющимися теоретическими знаниями на практике.	Имеет низкий уровень знаний, не наблюдателен.
Презентация проекта	Создание декора для дома	Высокая оригинальность и креативность предложенных решений, использование инновационных материалов и технологий, высокое качество исполнения. Проект демонстрирует глубокое понимание принципов дизайна, гармонично сочетается функциональность и эстетика, а также учитываются индивидуальные потребности клиента.	Наличие хороших идей, однако с некоторыми недостатками в качестве материала или исполнения. Декор способен привлечь внимание и быть визуально привлекательным, но не полностью соответствует последним тенденциям в дизайне. Функциональные аспекты недостаточно проработаны.	Неоригинальность и отсутствие индивидуального подхода. Используемые материалы и техники стандартны и невыразительными. Проект не соответствует требованиям качества и не выполняет заданную функциональность, снижая общий эстетический и практический эффект.

Фонд оценочных средств

Текущий контроль проходит в форме выполнения практических и творческих работ на практических занятиях.

Примеры творческих заданий:

Задание 1 – редизайн повседневного объекта.

Оборудование: ватман, краски, фломастеры, маркеры, линеры, карандаши, кисти

Задача: Выберите привычный объект (чайник, стул, ручка) и переосмыслите его функциональность, эстетику и материалы, учитывая современные тренды и потребности.

Критерии оценивания:

- Композиция
- Колористика
- Аккуратность
- Раскрытие темы
- Выразительные средства

Оценочная шкала:

- 3 балла - высокий уровень овладения /освоения учебного материала.
- 2 балла - средний уровень овладения /освоения учебного материала.
- 1 балл - низкий уровень овладения /освоения учебного материала.

При выведении рейтинга (подводится подсчет итоговых баллов по каждому участнику) используются следующие шкалы:

Высокий уровень от 13 до 15

Средний уровень от 10 до 12

Низкий уровень от 6 до 9

№	Ф.И.О.	Композиция от 1 до 3	Колористика от 1 до 3	Аккуратность от 1 до 3	Раскрытие темы от 1 до 3	Выразительные средства От 1 до 3	Рейтинг

Задание 2 – прототипирование.

Оборудование: ватман, краски, фломастеры, маркеры, линеры, карандаши, кисти

Задача: с помощью доступных материалов создайте функциональный прототип проекта.

Критерии оценивания:

- Композиция
- Аккуратность
- Раскрытие темы
- Колористика
- Выразительные средства

Оценочная шкала:

- 3 балла - высокий уровень овладения /освоения учебного материала.
- 2 балла - средний уровень овладения /освоения учебного материала.

- 1 балл - низкий уровень овладения /освоения учебного материала.

При выведении рейтинга (подводится подсчет итоговых баллов по каждому участнику) используются следующие шкалы:

Высокий уровень от 13 до 15

Средний уровень от 10 до 12

Низкий уровень от 6 до 9

№	Ф.И.О.	Композиция от 1 до 3	Колористика от 1 до 3	Аккуратность от 1 до 3	Раскрытие темы от 1 до 3	Выразительные средства от 1 до 3	Рейтинг

Итоговый контроль знаний: представить все работы в презентации.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Требования к материально-техническим условиям:

Освоение программы предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

- аудитория с мебелью и оборудованием для практической работы с возможностью использовать компьютеры, проектор и экран;
- аудитория с мебелью и оборудованием для прикладного искусства, доска меловая или маркерная, кисти, краски, маркеры, линеры.

3.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение

3.2.1. Перечень основной учебной литературы

1. Проектирование и анализ учебного занятия в системе дополнительного образования детей / авт.-сост. Л.Б. Малыхина. – Волгоград: Учитель, 2015. – 171 с.
2. Развитие профессиональной компетентности педагогов: программы и конспекты занятий с педагогами / авт.-сост. М.И. Чумакова, З.В. Смирнова. – Изд. 2-е. – Волгоград: Учитель, 2014.- 135 с.
3. Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года».
4. Стивен Пэйн. Предметный дизайн. Москва, Эксмо, 2022. - 352 с.
5. Джим Сурелия. Искусство проектирования продукта. Москва, Бомбора, 2022. - 320 с.
6. Фрэнк Х. Тиллерих. Эргономические принципы проектирования рабочих систем. Москва, Мир, 2001. - 264 с.
7. Тим Браун. Дизайн-мышление. Москва, Манн, Иванов и Фербер, 2014. - 272 с.
8. Джон Клемант. Креативное мышление. Москва, Альпина Пабlishер, 2016. - 288 с.
9. Ричард Саппер. Объект дизайн: форма и смысл. Москва, Коммерсантъ, 2021. - 224 с.

3.2.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по программе

1. Использование электронной информационно-образовательной среды университета.
2. Применение средств мультимедиа при проведении лекций и практических занятий для визуализации изучаемой информации посредством использования презентаций.

3.2.3. Интернет-ресурсов

1. Диагностика творческих способностей: научные подходы, принципы и критерии 4brain.ru/blog/диагностика-творческих-способностей/
2. Федеральные образовательные ресурсы для общего образования http://www.edu.ru/db/portal/sites/res_page.htm

3.2.4. Перечень программного обеспечения, используемого при осуществлении образовательного процесса (при необходимости)

При освоении дисциплины используется лицензионное и открытое программное обеспечение:

1. Программа для обработки изображений <https://alivecolors.com/ru/>
2. Программа для обработки видео <https://www.movavi.ru/>

3.3. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических кадров:

Педагогический состав, обучающий по дополнительной общеразвивающей программе, состоит из специалистов с высшим профессиональным образованием, имеющим стаж педагогической работы по данной специальности не менее 3-х лет.

4. РУКОВОДИТЕЛИ И АВТОР ПРОГРАММЫ

Руководитель: Мухаметзянова Л. Р. – к. фил. н., доцент, заведующая кафедрой татаристики и культуроведения Института филологии и межкультурной коммуникации КФУ.

Автор: Низамутдинова З.Ф., ст. преподаватель кафедры татаристики и культуроведения Института филологии и межкультурной коммуникации КФУ.