

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич  
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

**УТВЕРЖДЕНО**  
**Приказом ИП Шилина Б.Г. от 15.12.2025 г. № 12**



/Б.Г. Шилин

**Дополнительная общеобразовательная программа - дополнительная  
общеразвивающая программа**

**“Метакурс”**

Срок реализации образовательной программы: 28 академических часа

Форма обучения: заочная с применением электронного обучения и  
дистанционных образовательных технологий.

г. Санкт-Петербург, 2025

## СОДЕРЖАНИЕ

|    |                                                                                      |    |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1  | Пояснительная записка                                                                | 3  |
| 2  | Учебный план. Содержание программы                                                   | 5  |
| 3  | Календарный учебный график                                                           | 8  |
| 4  | Рабочая программа по дисциплине “Методы цифровой иллюстрации и генеративной графики” | 9  |
| 5  | Рабочая программа по дисциплине “Принципы и инструменты моушен-дизайна”              | 12 |
| 6  | Рабочая программа по дисциплине “Основы работы в программе Adobe Photoshop”          | 15 |
| 7  | Рабочая программа по дисциплине “Проектирование сенсорных интерфейсов”               | 18 |
| 8  | Рабочая программа по дисциплине “Комбинирование программ”                            | 21 |
| 9  | Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы           | 24 |
| 10 | Система оценки результатов освоения образовательной программы                        | 25 |
| 11 | Список литературы, используемой при написании программы                              | 27 |

## **1. Пояснительная записка**

### **1.1. Нормативные правовые основания разработки программы.**

Дополнительная общеобразовательная программа - дополнительная общеразвивающая программа “Метакурс” (далее - образовательная программа; программа) разработана на основе:

- 1) Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- 2) Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- 3) Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».

### **1.2. Содержание программы.**

Содержание программы представлено в пояснительной записке, планируемых результатах освоения программы, учебном плане, календарном учебном графике, рабочих программ обучающихся модулей, организационно-педагогических и материально-технических условиях реализации программы, учебно-методических материалах, обеспечивающих реализацию программы.

### **1.3. Направленность.**

Художественная. Образовательная программа направлена на формирование и развитие творческих способностей обучающихся, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном и художественно-эстетическом развитии в сфере современного цифрового дизайна. Программа обеспечивает получение комплексных компетенций в области проектирования визуальных коммуникаций, создания динамического контента и освоения инструментов генеративной графики.

Программа развивает системное проектное мышление, техническую грамотность и художественное видение в условиях быстро развивающейся цифровой среды и активного внедрения технологий искусственного интеллекта в творческие процессы. Содержание программы соответствует актуальным запросам рынка креативных индустрий и способствует профессиональному самоопределению обучающихся.

### **1.4. Актуальность и новизна образовательной программы.**

Актуальность программы обусловлена растущим спросом на комплексные навыки в цифровой среде, где эффективный дизайн требует

владения не только классическими инструментами (Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects), но и новейшими технологиями (Recraft, CapCut, TouchDesigner), включая генеративный искусственный интеллект и интерактивные медиа. Содержание программы построено на реальных проектных кейсах и методиках, применяемых экспертами-практиками.

Новизна программы заключается в синтезе классического дизайнерского мышления и работы с передовыми технологиями. Обучающиеся осваивают не только инструментарий (от векторной графики до моушн-дизайна и визуального программирования), но и целостный проектный подход от концепции и статичного фирменного стиля до анимированного и интерактивного контента. Это позволяет рассматривать цифровой дизайн как единую экосистему визуальных коммуникаций

### **1.5. Цели образовательной программы.**

Программа “Метакурс” является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой, реализуемой с целью формирования у обучающихся системного понимания принципов современного цифрового дизайна от классических техник работы с растровой и векторной графикой до создания динамического контента и использования инструментов искусственного интеллекта. Программа направлена на развитие практических навыков владения профессиональным программным обеспечением (Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects, TouchDesigner, Recraft, CapCut и др), освоение методов генеративной графики и нейросетевой обработки изображений, а также выработку целостного проектного подхода к созданию визуальных коммуникаций.

### **1.6. Задачи образовательной программы.**

- сформировать базовые навыки работы с цифровой графикой: освоить ключевые инструменты Adobe Photoshop и Illustrator для создания и редактирования изображений, векторных иллюстраций и элементов фирменного стиля;
- сформировать навыки создания динамического контента: освоить принципы анимации, монтажа и работы со звуком в Adobe After Effects и CapCut для производства видеороликов и моушн-графики.
- сформировать умение применять современные технологии: освоить основы работы с генеративными нейросетями и интерактивными средами для расширения творческого инструментария (TouchDesigner, Recraft и др.);
- сформировать целостное проектное мышление: развить способность комбинировать различные инструменты и форматы для реализации комплексных творческих задач от концепции до финальной презентации.

1.7. Образовательная программа осуществляется с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, обеспечивающих условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя электронные образовательные ресурсы, совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств

и обеспечивающей освоение обучающимися образовательных программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Обучающимся предоставляется возможность выполнения и получения проверенных домашних работ через Интернет для осуществления текущего контроля знаний и контактов с преподавателем, а также возможность доступа к дополнительным образовательным услугам и ресурсам в электронной среде.

1.8. Дистанционные образовательные технологии, используемые для организации учебного процесса:

- интернет-технологии (обучающимся предоставляется возможность выполнения и получения проверенных домашних работ через Интернет для осуществления текущего контроля знаний и контактов с преподавателем, а также возможность доступа к дополнительным образовательным услугам и ресурсам в электронной среде);

- электронное обучение с учетом требований Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226).

#### 1.9. Трудоемкость обучения

Нормативная трудоемкость обучения по данной программе – 11 теоретических занятий, 3 проверочных работы в виде практических заданий, 1 итоговое задание в виде практического задания, что соответствует 28 академическим часам.

## 2. Учебный план. Содержание программы

### 2.1. Учебный план.

| № | Наименование блока (раздела программы)             | Количество уроков | Объем уроков в академических часах | Формы промежуточной аттестации | Объем работы по теоретическим занятиям в академических часах | Объем работы по практическим занятиям в академических часах | Объем самостоятельной работы в академических часах |
|---|----------------------------------------------------|-------------------|------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| 1 | Методы цифровой иллюстрации и генеративной графики | 5                 | 9                                  | зачет                          | 3,1                                                          | 2                                                           | 3,9                                                |
| 2 | Принципы и инструменты моушен-дизайна              | 4                 | 8                                  | зачет                          | 3,4                                                          | 2                                                           | 2,6                                                |

|                 |                                           |   |    |       |     |   |     |
|-----------------|-------------------------------------------|---|----|-------|-----|---|-----|
| 3               | Основы работы в программе Adobe Photoshop | 1 | 2  | -     | 1   | 0 | 1   |
| 4               | Проектирование сенсорных интерфейсов      | 2 | 3  | -     | 1,3 | 0 | 1,7 |
| 5               | Комбинирование программ                   | 2 | 3  | зачет | 0,5 | 2 | 0,5 |
| Итоговая работа |                                           |   | 3  | зачет | 0   | 3 | 0   |
| ИТОГО:          |                                           |   | 28 | зачет | 9,3 | 9 | 9,7 |

## 2.2. Содержание

| № | Наименование блока                                 | Содержание                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Методы цифровой иллюстрации и генеративной графики | В данном разделе обучающийся осваивает интегративный подход к созданию современной цифровой графики, основанный на синергии классических дизайнерских методов и передовых нейроинструментов. Обучающийся учится выстраивать эффективный рабочий процесс от концепции до финальной реализации, осознанно комбинируя точность ручной векторной иллюстрации (Adobe Illustrator), креативный потенциал генеративного искусственного интеллекта (Recraft) и мощь нейросетевой постобработки (Chromic). Раздел формирует навык критического выбора и последовательного применения технологий для решения конкретных творческих задач, превращая набор разрозненных инструментов в целостную авторскую производственную систему |
| 2 | Принципы и инструменты моушн-дизайна               | В данном разделе обучающийся осваивает интегративный подход к созданию динамического визуального контента, основанный на взаимосвязи профессиональной анимационной графики и современного видеомонтажа. Обучающийся учится выстраивать рабочий процесс от идеи до финального ролика, осознанно комбинируя программы для моушн-дизайна и визуальных эффектов (Adobe After Effects) с эффективными инструментами монтажа, озвучки и адаптации контента (CapCut).                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 3 | Основы работы в программе Adobe Photoshop          | В данном разделе обучающийся осваивает фундаментальные принципы профессиональной работы с растровой графикой, закладывая основу для всего спектра цифрового дизайна. Обучающийся учится                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

|   |                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                      | воспринимать Adobe Photoshop не просто как редактор изображений, а как комплексную среду для творческой реализации, где технические навыки работы со слоями, масками и инструментами ретуши неразрывно связаны с художественными задачами композиции и цветокоррекции.                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 4 | Проектирование сенсорных интерфейсов | В данном разделе обучающийся осваивает принципы визуального программирования и создания динамических интерактивных систем в среде TouchDesigner. Обучающийся учится воспринимать проектирование не как статичное оформление, а как процесс построения “живых” логических цепочек, где графические элементы, медиаконтент и управляющие сигналы взаимодействуют в реальном времени. Раздел формирует навык мышления операторами и узлами, позволяя трансформировать абстрактную идею интерактивной среды в работающую систему. |
| 5 | Комбинирование программ              | В данном разделе обучающийся осваивает принципы стратегической интеграции профессиональных графических редакторов, выходя за рамки использования каждого инструмента по отдельности. Обучающийся приобретает навык эффективного совместного использования программ Adobe Photoshop и Adobe Illustrator для решения комплексных дизайн-задач, а также воспринимать дизайн-проект как единую систему. Раздел формирует навык осознанного выбора и переключения между программами на различных этапах работы.                    |



### Календарный учебный график

| №<br>п/п | Наименование<br>дисциплин<br>(модулей)             | Виды учебной<br>нагрузки | 1-2 неделя<br>(1-14<br>день) | 3 неделя<br>(15-21<br>день) | 4 неделя<br>(22-29<br>день) | 5 неделя<br>(30-37<br>день) | Всего<br>часов |
|----------|----------------------------------------------------|--------------------------|------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|----------------|
| 1        | 2                                                  | 3                        | 4                            | 5                           | 6                           | 7                           | 8              |
| 1        | Методы цифровой иллюстрации и генеративной графики | теория                   | 3,1                          |                             |                             |                             |                |
|          |                                                    | практические задания     | 2                            |                             |                             |                             |                |
|          |                                                    | сам. работа              | 3,9                          |                             |                             |                             |                |
| 2        | Принципы и инструменты моушн-дизайна               | теория                   |                              | 3,4                         |                             |                             |                |
|          |                                                    | практические задания     |                              | 3                           |                             |                             |                |
|          |                                                    | сам. работа              |                              | 2,6                         |                             |                             |                |
| 4        | Основы работы в программе Adobe Photoshop          | теория                   |                              |                             | 1                           |                             |                |
|          |                                                    | практические задания     |                              |                             | 0                           |                             |                |
|          |                                                    | сам. работа              |                              |                             | 1                           |                             |                |
| 5        | Проектирование сенсорных интерфейсов               | теория                   |                              |                             | 1,3                         |                             |                |
|          |                                                    | практические задания     |                              |                             | 0                           |                             |                |
|          |                                                    | сам. работа              |                              |                             | 1,7                         |                             |                |
| 6        | Комбинирование программ                            |                          |                              |                             |                             | 0,5                         |                |
|          |                                                    |                          |                              |                             |                             | 2                           |                |
|          |                                                    |                          |                              |                             |                             | 0,5                         |                |
| 6        | <b>Итоговая работа</b>                             |                          |                              |                             |                             | <b>3</b>                    |                |
|          | <b>Всего часов</b>                                 |                          | 9                            | 8                           | 5                           | 6                           | 28             |



Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич  
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

**УТВЕРЖДЕНО**  
**Приказом ИП Шилина Б.Г. от 15.12.2025 г. № 12**



/Б.Г. Шилин

**Рабочая программа по дисциплине**  
**“Методы цифровой иллюстрации и генеративной графики”**

г. Санкт-Петербург, 2025

## **1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Методы цифровой иллюстрации и генеративной графики”.**

Целью изучения дисциплины “Методы цифровой иллюстрации и генеративной графики” является формирование у обучающихся системного понимания современного рабочего процесса цифрового дизайна от классических техник векторной иллюстрации до использования искусственного интеллекта для генерации и обработки графики.

Задачами изучения дисциплины “Методы цифровой иллюстрации и генеративной графики” являются:

- освоение базовых принципов, инструментов и функций программы Adobe Illustrator для создания и редактирования векторной графики;
- формирование практических навыков работы с платформой Recraft: от понимания ее интерфейса и логики до создания детализированных текстовых запросов (prompts) для генерации изображений заданной тематики и стиля;
- развитие умения использовать набор нейроинструментов Chromic для финальной доработки иллюстраций: ретуши, цветокоррекции, наложения эффектов и стилизаций;
- выработка навыка комбинирования и последовательного применения трех ключевых инструментов (Illustrator, Recraft, Chromic) для решения комплексных дизайн-задач и оптимизации рабочего процесса.

## **2. Планируемые результаты освоения образовательной программы**

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- базовые принципы векторной графики и интерфейс Adobe Illustrator;
- основные категории инструментов и функций Adobe Illustrator для создания, редактирования и компоновки объектов;
- принципы работы генеративных нейросетевых платформ (на примере Recraft);
- принципы работы платформы Recraft: как текстовый запрос (prompt) влияет на стиль, композицию и детализацию генерируемого изображения;
- технические возможности набора инструментов Chromic: применение нейросетевых моделей для ретуши, тонирования, стилизации и креативного преобразования графики;
- стратегии комбинирования разных программ для оптимизации рабочего процесса.

Уметь:

- создавать и редактировать векторные иллюстрации, используя ключевые инструменты Adobe Illustrator;
- формулировать эффективные текстовые запросы в Recraft для генерации изображений в заданном стиле и тематике;
- выполнять сложную постобработку и стилизацию графики с использованием нейросетевых инструментов цветокоррекции и ретуши;

- создавать целостные дизайн-проекты на основе комбинирования растровых нейросетевых активов и векторной графики»;
- анализировать творческую задачу и выбирать оптимальную последовательность инструментов (Illustrator, Recraft, Chromic) для ее реализации.

### 3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с полным циклом создания современной цифровой графики. Теоретическая часть охватывает основы трех ключевых инструментов: профессионального векторного редактора (Adobe Illustrator), платформы для генерации изображений с помощью искусственного интеллекта (Recraft) и набора нейросетевых инструментов для креативной обработки (Chromic). Практическая деятельность организована вокруг сквозных проектов, в ходе которых обучающиеся последовательно применяют изученные технологии: от создания векторной основы и генерации недостающих элементов до финальной стилизации и подготовки работы к публикации.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- самостоятельное изучение электронных информационных ресурсов;
- самостоятельное освоение рекомендованной преподавателем литературы;
- выполнение практического задания.

Общая трудоемкость дисциплины 9 академических часов.

| № п/п | Название дисциплин (модулей, уроков)               | Всего часов | В том числе           |                      |                        |                |
|-------|----------------------------------------------------|-------------|-----------------------|----------------------|------------------------|----------------|
|       |                                                    |             | Теоретическое занятия | Практические занятия | Самостоятельные работы | Форма контроля |
| 1     | 2                                                  | 3           | 4                     | 5                    | 6                      | 7              |
| 1.    | Методы цифровой иллюстрации и генеративной графики | 9           | 3,1                   | 2                    | 3,9                    | Зачет          |
| 1.1   | Лекция 1. Вводная                                  | 0,5         | 0,5                   | 0                    | 0                      | -              |
| 1.2   | Лекция 2. Основы Adobe Illustrator                 | 2,5         | 1                     | 0                    | 1,5                    | -              |
| 1.3   | Лекция 3. Recraft                                  | 2           | 0,8                   | 0                    | 1,2                    | -              |
| 1.4   | Лекция 4. Chromic                                  | 2           | 0,8                   | 0                    | 1,2                    | -              |
| 1.5.  | Практическое задание                               | 2           | 0                     | 2                    | 0                      | зачет          |

Пример итогового практического задания по блоку Методы цифровой иллюстрации и генеративной графики”:

Обучающемуся необходимо создать авторский нейро стикерпак (набор из 5–7 стикеров), который визуально и концептуально продолжает и развивает тему, выбранную и разработанную самостоятельно.

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич  
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

**УТВЕРЖДЕНО**  
**Приказом ИП Шилина Б.Г. от 15.12.2025 г. № 12**



/Б.Г. Шилин

**Рабочая программа по дисциплине**  
**“Принципы и инструменты моушн-дизайна”**

г. Санкт-Петербург, 2025

## **1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Принципы и инструменты моушн-дизайна”.**

Целью изучения дисциплины “Принципы и инструменты моушн-дизайна” является формирование у обучающихся системного понимания процесса создания динамической графики от базовой анимации элементов до применения визуальных эффектов и итогового монтажа.

Задачами изучения дисциплины “Принципы и инструменты моушн-дизайна” являются:

- освоение интерфейса, базовых принципов композиции и работы со слоями в программе Adobe After Effects;
- формирование навыков создания анимации ключевых объектов: геометрических фигур, текста и векторных иллюстраций с использованием основных инструментов и методов (keyframes, маски, модификаторы);
- развитие умения применять базовые эффекты цветокоррекции, стилизации и визуальные фильтры для усиления выразительности анимационного ролика;
- освоение программы CapCut для профессионального монтажа, наложения звуковых дорожек, использования готовых шаблонов и эффектов;
- выработка навыка комплексного рабочего процесса: создание анимированной графики в After Effects с последующим монтажом, озвучкой и оптимизацией проекта в CapCut для публикации.

## **2. Планируемые результаты освоения образовательной программы**

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- основы интерфейса и принципы работы в программе Adobe After Effects (проект, композиция, слои, шкала времени);
- основные принципы и инструменты для анимации свойств слоя (положение, масштаб, поворот, непрозрачность);
- ключевые методы работы с текстовыми слоями и возможности их анимирования;
- базовый набор эффектов (включая инструменты цветокоррекции) и понимание принципов их применения для изменения изображения;
- интерфейс и основные возможности CapCut для монтажа видео, работы со звуком, текстом и использования библиотеки эффектов;
- основные форматы экспорта и настройки рендеринга финального видео;
- технические параметры видеофайлов (кодеки, контейнеры, разрешение, частота кадров).

Уметь:

- создавать многослойные композиции и управлять ими в программе Adobe After Effects;
- анимировать векторные фигуры, импортированную графику и текст, используя ключевые кадры (keyframes) и простые кривые скорости;

- применять и настраивать визуальные эффекты для коррекции цвета, добавления стилистических обработок и создания простых динамических переходов;
- интегрировать звуковой ряд (музыка, звуковые эффекты) и синхронизировать его с видеорядом;
- выполнять профессиональный монтаж ролика в CapCut: обрезка клипов, наложение переходов, добавление текста и графических элементов;
- выполнять финальный рендеринг анимационного ролика в подходящем для публикации формате.

### 3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с полным циклом создания динамического визуального контента (от анимационной графики до видеороликов). Теоретическая часть охватывает основы двух ключевых инструментов: профессиональной программы для моушен-дизайна и визуальных эффектов Adobe After Effects и платформы для профессионального монтажа и адаптации контента CapCut.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- самостоятельное изучение электронных информационных ресурсов;
- самостоятельное освоение рекомендованной преподавателем литературы;
- выполнение практического задания.

Общая трудоемкость дисциплины 8 академических часов.

| № п/п | Название дисциплин (модулей, уроков)         | Всего часов | В том числе           |                      |                        |                |
|-------|----------------------------------------------|-------------|-----------------------|----------------------|------------------------|----------------|
|       |                                              |             | Теоретические занятия | Практические занятия | Самостоятельные работы | Форма контроля |
| 1     | 2                                            | 3           | 4                     | 5                    | 6                      | 7              |
| 1.    | <b>Принципы и инструменты моушен-дизайна</b> | 8           | 3,4                   | 2                    | 2,6                    | Зачет          |
| 1.1   | Лекция 1. Adobe After Effects ч. 1           | 2,4         | 1,4                   | 0                    | 1                      | -              |
| 1.2.  | Лекция 2. Adobe After Effects ч. 2           | 1,6         | 1                     | 0                    | 0,6                    | -              |
| 1.3.  | Лекция 3. CapCut                             | 2           | 1                     | 0                    | 1                      | -              |
| 1.4.  | Практическое задание                         | 2           | 0                     | 2                    | 0                      | зачет          |

Пример практического задания по блоку “Принципы и инструменты моушен-дизайна”:

Обучающемуся необходимо создать оригинальную анимированную заставку длительностью от 5 до 10 секунд, которая служит визуальной визитной карточкой и отражает ключевую концепцию вымышленного или реального проекта (бренда, продукта, канала, персонального портфолио). Работа должна демонстрировать навык синтеза различных техник: композиции, динамической типографики и использования нейросетевых активов. Заставка должна отражать

ключевую концепцию выбранного проекта и соответствовать требованиям к качеству визуального исполнения, заявленным в критериях оценки.



Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич  
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

**УТВЕРЖДЕНО**  
**Приказом ИП Шилина Б.Г. от 15.12.2025 г. № 12**



/Б.Г. Шилин

**Рабочая программа по дисциплине**  
**“Основы работы в программе Adobe Photoshop”**

г. Санкт-Петербург, 2025

### **1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Основы работы в программе Adobe Photoshop”.**

Целью изучения дисциплины “Основы работы в программе Adobe Photoshop” является формирование у обучающихся системных знаний и практических навыков работы в Adobe Photoshop для создания, редактирования и компоновки растровой графики.

Задачи изучения дисциплины “Основы работы в программе Adobe Photoshop”

- освоение интерфейса, базовых принципов и слоевой структуры программы Adobe Photoshop для работы с графикой;
- формирование навыков работы с ключевыми инструментами выделения, ретуши и трансформации для коррекции графических изображений;
- развитие умения применять основные методы цветокоррекции и работы с цветовыми моделями;
- освоение принципов создания графических композиций, работы с текстом и применения базовых эффектов слоя;
- выработка навыка подготовки и экспорта графических файлов для использования в цифровой среде.

### **2. Планируемые результаты освоения образовательной программы**

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- основы интерфейса и принципы работы в Adobe Photoshop (рабочее пространство, панели);
- принципы работы со слоями, масками и режимами наложения;
- назначение и области применения ключевых инструментов (Выделение, Кисть, Штамп, Лассо, Текст);
- основные методы цветокоррекции и работы с корректирующими слоями.

Уметь:

- создавать и настраивать графические проекты, эффективно управляя сложной слоевой структурой в Adobe Photoshop;
- выполнять базовую ретушь и коррекцию растровых изображений, включая устранение дефектов и работу с цветом в Adobe Photoshop;
- выполнять комплексную постобработку визуальных ассетов, включая техническую ретушь, коррекцию тонального и цветового баланса, а также подготовку изображений к импорту в среду моушн-дизайна.

### **3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.**

В данном разделе обучающийся знакомится с основами работы в программе Adobe Photoshop. Изучается интерфейс, базовые инструменты и принципы создания и редактирования растровой графики.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- самостоятельное изучение электронных информационных ресурсов;
- самостоятельное освоение рекомендованной преподавателем литературы;

Общая трудоемкость дисциплины 2 академических часов.

| № п/п | Название дисциплин<br>(модулей, уроков)         | Всего<br>часов | В том числе                  |                             |                            |                   |
|-------|-------------------------------------------------|----------------|------------------------------|-----------------------------|----------------------------|-------------------|
|       |                                                 |                | Теоретиче<br>ские<br>занятия | Практичес<br>кие<br>занятия | Самостоятель<br>ные работы | Форма<br>контроля |
| 1     | 2                                               | 3              | 4                            | 5                           | 6                          | 7                 |
| 1.    | Основы работы в<br>программе Adobe<br>Photoshop | 2              | 1                            | 0                           | 1                          | -                 |

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич  
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

**УТВЕРЖДЕНО**  
**Приказом ИП Шилина Б.Г. от 15.12.2025 г. № 12**



/Б.Г. Шилин

**Рабочая программа по дисциплине**  
**“Проектирование сенсорных интерфейсов”**

г. Санкт-Петербург, 2025

### **1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Проектирование сенсорных интерфейсов”.**

Целью изучения дисциплины “Проектирование сенсорных интерфейсов” является формирование у обучающихся системного понимания процесса создания интерактивных визуализаций и динамической графики в среде визуального программирования (на примере TouchDesigner).

Задачами изучения дисциплины “Проектирование сенсорных интерфейсов” являются:

- освоение интерфейса, базовых принципов визуального программирования и организации рабочего пространства в среде TouchDesigner;
- освоение инструментов постобработки в реальном времени (фильтры, эффекты, цветокоррекция);
- формирование навыков построения простых визуальных сцен с помощью базовых инструментов.

### **2. Планируемые результаты освоения образовательной программы**

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- основы интерфейса и принципы соединения элементов в TouchDesigner;
- методы постобработки изображения с помощью текстурных операторов;
- назначение ключевых инструментов для создания и анимации графических элементов.

Уметь:

- настраивать рабочее пространство и организовывать проект в TouchDesigner;
- создавать простые композиции из геометрических фигур, текста и изображений;
- анимировать объекты, настраивать изменение их свойств (размер, положение, цвет) со временем;
- выполнять финальную постобработку визуального потока (настройка свечения, цветового баланса, наложение эффектов).

### **3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.**

В данном разделе обучающийся знакомится с основами создания динамической графики в программе TouchDesigner. Теоретическая часть включает изучение интерфейса, базовых инструментов и принципов визуального программирования.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- самостоятельное изучение электронных информационных ресурсов;
- самостоятельное освоение рекомендованной преподавателем литературы.

Общая трудоемкость дисциплины 3 академических часа.

| № п/п | Название дисциплин<br>(модулей, уроков) | Всего<br>часов | В том числе                  |                             |                               |                   |
|-------|-----------------------------------------|----------------|------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|-------------------|
|       |                                         |                | Теоретиче<br>ские<br>занятия | Практичес<br>кие<br>занятия | Самостоятел<br>ьные<br>работы | Форма<br>контроля |

| 1    | 2                                           | 3   | 4   | 5 | 6   | 7     |
|------|---------------------------------------------|-----|-----|---|-----|-------|
| 1.   | <b>Проектирование сенсорных интерфейсов</b> | 3   | 1,3 | 0 | 1,7 | Зачет |
| 1.1  | Лекция 1.<br>TouchDesigner ч.1              | 1,2 | 0,5 | 0 | 0,7 | -     |
| 1.2. | Лекция 1.<br>TouchDesigner ч.2              | 1,8 | 0,8 | 0 | 1   | -     |

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич  
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

**УТВЕРЖДЕНО**  
**Приказом ИП Шилина Б.Г. от 15.12.2025 г. № 12**



/Б.Г. Шилин

**Рабочая программа по дисциплине**  
**“Комбинирование программ”**

г. Санкт-Петербург, 2025



### **1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Комбинирование программ”.**

Целью изучения дисциплины “Комбинирование программ” является формирование у обучающихся навыка эффективного совместного использования программ Adobe Photoshop и Adobe Illustrator для решения комплексных дизайн-задач, что позволяет использовать сильные стороны каждой программы в едином рабочем процессе.

Задачами изучения дисциплины “Комбинирование программ” являются:

- освоение принципов выбора оптимальной программы (Photoshop или Illustrator) для различных этапов работы над графическим проектом;
- формирование практических навыков переноса графических элементов между Photoshop и Illustrator с сохранением качества и возможности редактирования;
- развитие умения комбинировать растровую и векторную графику в одном проекте для достижения максимальной выразительности;
- выработка эффективного рабочего процесса, построенного на взаимодействии двух программ.

### **2. Планируемые результаты освоения образовательной программы**

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- сильные и слабые стороны Adobe Photoshop (растровая графика) и Adobe Illustrator (векторная графика) и сферы их оптимального применения;
- методы и форматы файлов для корректного переноса графики между программами (например, использование PSD, AI, EPS, связывание файлов);
- принципы организации проекта, когда часть элементов создается в одной программе, а финальная компоновка происходит в другой.

Уметь:

- анализировать задачу и определять, в какой программе создавать те или иные элементы дизайна;
- корректно экспортировать и импортировать графику между Photoshop и Illustrator, сохраняя слои, векторы и редактируемость;
- создавать комплексные работы;
- оптимизировать рабочий процесс, используя обе программы для ускорения и повышения качества результата.

### **3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.**

В данном разделе обучающийся изучает стратегии комбинированного использования Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Теоретическая часть охватывает сравнительный анализ возможностей программ, изучение форматов файлов и методик переноса данных.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- самостоятельное изучение электронных информационных ресурсов;
- самостоятельное освоение рекомендованной преподавателем литературы;
- выполнение практического задания.

Общая трудоемкость дисциплины 3 академических часа.

| № п/п | Название дисциплин<br>(модулей, уроков) | Всего<br>часов | В том числе                  |                             |                               |                   |
|-------|-----------------------------------------|----------------|------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|-------------------|
|       |                                         |                | Теоретиче<br>ские<br>занятия | Практичес<br>кие<br>занятия | Самостоятел<br>ьные<br>работы | Форма<br>контроля |
| 1     | 2                                       | 3              | 4                            | 5                           | 6                             | 7                 |
| 1.    | Комбинирование программ                 | 3              | 0,5                          | 2                           | 0,5                           | Зачет             |
| 1.1   | Лекция 1.<br>Комбинирование программ    | 1              | 0,5                          | 0                           | 0,5                           | -                 |
| 1.2.  | Практическое задание                    | 2              | 0                            | 2                           | 0                             | зачет             |

Пример практического задания по блоку “Комбинирование программ”:

Обучающемуся необходимо разработать личный логотип, эмодзи пак, подобрать шрифты и цвета для финального проекта. презентовать работу в виде плаката или поста

В ходе выполнения задания обучающийся должен:

- Продемонстрировать навык совместного использования различных графических редакторов;
- Обеспечить стилистическое единство всех созданных элементов (цветовое и визуальное соответствие);
- Подготовить финальную работу в формате, пригодном для просмотра в цифровой среде.

### **3. Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы**

**3.1. Форма обучения:** заочная исключительно с применением дистанционных технологий и электронного обучения.

#### **3.2. Форма организации образовательной деятельности обучающихся**

Программой предусмотрено проведение занятий как в режиме реального времени, так и в режиме предоставления материалов в виде видеозаписей для самостоятельного изучения. Запись занятия после проведения занятий в режиме реального времени также будет доступна в личном кабинете на платформе “Getcourse” для последующего просмотра.

Консультационная и информационная поддержка слушателей осуществляется службой технической поддержки с помощью инструментов платформы “Getcourse”, а также по электронной почте.

#### **3.3. Материально-технические условия реализации программы**

Обучающийся осваивает образовательную программу полностью удаленно с использованием платформы “Getcourse”, функциональность которой обеспечивается ООО "Система Геткурс", которое предоставило право использовать платформу Индивидуальному предпринимателю Шилину Б.Г. Все коммуникации с преподавателем осуществляются посредством указанной платформы, а также по электронной почте.

Уроки, учебно-методические материалы, вебинары проводятся на платформе “Getcourse”.

Каждому обучающемуся и педагогическому работнику предоставляется доступ путем передачи на электронную почту логин и пароль к личному кабинету на платформе “Getcourse”.

Обучающемуся предоставляется бесплатный доступ к электронной библиотечной систем ФГИС «Национальная электронная библиотека».

#### **3.4. Перечень учебно-методических материалов**

| Наименование учебно-методических материалов                                 | Количество |
|-----------------------------------------------------------------------------|------------|
| Библиотека базовых промптов для генерации графики в нейросетях              | 1          |
| Набор учебных ассетов (текстуры, кисти) для постобработки в Adobe Photoshop | 1          |
| Скрипт/Проект-заготовка для настройки анимации в After Effects              | 1          |
| Аннотированный список онлайн-ресурсов для поиска референсов и вдохновения   | 1          |
| Техническое задание (бриф) для выполнения итогового проекта                 | 1          |

|                                                                     |   |
|---------------------------------------------------------------------|---|
| Чек-лист по проверке технических параметров видео перед рендерингом | 1 |
|---------------------------------------------------------------------|---|

## **4. Система оценки результатов освоения образовательной программы**

### **4.1. Текущий контроль успеваемости**

Качество усвоения учебного материала контролируется преподавателем помодульно путем проверки практических заданий, выполненных обучающимся. Практические задания предоставляются на проверку в личном кабинете на платформе “Getcourse” в формате документов.

Критерии оценки практических заданий:

- соответствие техническому заданию: полнота и точность реализации требований задания и программы модуля;
- техническая грамотность и обоснованность выбора: качественное и осмысленное применение инструментов изученного программного обеспечения, корректность использования инструментов ПО (Adobe Photoshop, After Effects, Illustrator и др.);
- концептуальная целостность и творческий подход: глубина проработки единой авторской идеи, единство стиля и смысловая насыщенность всех этапов проекта.
- Качество визуального и технического исполнения: уровень визуальной культуры, аккуратность, внимание к деталям (композиция, цвет, типографика, плавность анимации, работа с нейросетью).

Работы должны демонстрировать не только технические навыки, но и авторскую интерпретацию задач.

Практические задания нацелены на выявление навыка усвоения теоретического материала.

По результатам проверки каждой работы преподаватель выставляет оценку «зачет» (задание выполнено в полном объеме или с незначительными недочетами) или «незачет» (задание требует существенной доработки). К каждой работе предоставляется индивидуальная обратная связь в письменном или видеоформате.

По итогу выполнения заданий обучающийся получает “зачет/незачет”

### **4.2. Итоговая аттестация**

Обучение завершается обязательным выполнением итогового задания. Сдача итогового задания входит в нормативный срок освоения программы курса. Обучающийся выполняет итоговое задание на основании полученных в процессе прохождения образовательной программы знаний и навыков и сдает его в электронном виде с использованием функционала личного кабинета платформы “Getcourse” на проверку.

Итоговое задание выполняется на основе предыдущих заданий, выполненных обучающимся при текущем контроле знаний.

Для зачета обучающемуся необходимо разработать и представить полный комплект графики для авторского Telegram-канала на любую интересующую тему с применением всех пройденных способов создания современного аудио-визуального контента.

В своей работе нужно создать уникальный визуальный стиль, который поможет раскрыть тему и будет полезен подписчикам. Для этого в проект должны входить: основная цветовая палитра и пара шрифтов, набор тематических эмодзи или стикеров, короткая анимированная заставка, а также элементы, созданные с помощью нейросетей и 3D- или моушен-графики.

При выполнении итогового задания обучающийся получает “зачет”.

Выпускникам, имеющим положительный результат (зачет) по итоговой экзаменационной работе, выдается сертификат об успешном освоении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

## **5. Список литературы, используемой при написании программы.**

### **5.1. Основная литература**

1. Брингхерст, Р. Основы стиля в типографике / Р. Брингхерст ; перевод с английского Г. С. Смирновой. — Москва : Изд. Д. Аронов, 2013. — 430 с. — Текст : непосредственный.
2. Гордон, Ю. М. Книга про буквы от Аа до Яя / Ю. М. Гордон. — 4-е изд., испр. и доп. — Москва : Студия Артемия Лебедева, 2017. — 640 с. — Текст : непосредственный.
3. Королькова, А. Живая типографика / А. Королькова. — 4-е изд., испр. — Москва : IndexMarket, 2012. — 224 с. — Текст : непосредственный.
4. Ноордзей, Г. Штрих. Теория письма / Г. Ноордзей ; перевод с английского И. Смирновой. — Москва : Изд. Д. Аронов, 2013. — 88 с. — Текст : непосредственный.
5. Фолкнер, Э. Adobe After Effects. Класс в книге / Э. Фолкнер, К. Бриз. — Москва : Эксмо, 2022. — 512 с. — Текст : непосредственный.

### **5.2. Дополнительная литература и интернет-ресурсы**

1. Adobe Help Center (Справочные материалы по ПО Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects). — URL: <https://helpx.adobe.com> (дата обращения: 15.01.2026). — Текст : электронный.
2. TouchDesigner Documentation (Официальное руководство по визуальному программированию). — URL: <https://derivative.ca/wiki> (дата обращения: 15.01.2026). — Текст : электронный.

3. Recraft AI Help Center (Руководство по генеративной графике). — URL: <https://www.recraft.ai> (дата обращения: 15.01.2026). — Текст : электронный.
4. Электронная библиотека «Юрайт» : [сайт]. — URL: <https://urait.ru> (дата обращения: 15.01.2026).