

Управление образования мэрии г. Череповца  
муниципальное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Детский технопарк «Кванториум»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от 30.05.2023 г.  
протокол №3

УТВЕРЖДАЮ

Директор МАОУ ДО

«Детский технопарк «Кванториум»

В.В. Величко



Дополнительная общеобразовательная -  
дополнительная общеразвивающая программа  
«Гейм-арт: рисуем персонажей для игр»

Направленность - техническая

Срок реализации программы: 2 месяца  
Возраст учащихся: 9-17 лет

Автор:  
Свинцова Антонина Валерьевна  
педагог дополнительного образования  
первой квалификационной категории

Череповец  
2023

## Содержание

<b>1. Общая характеристика дополнительной общеобразовательной программы (ДООП)</b>	<b>3</b>
1.1. Нормативные документы для разработки ДООП	3
1.2. Актуальность ДООП	3
1.3. Цель и задачи ДООП, методы, приемы и технологии	3
1.4. Планируемые результаты обучения, оценочные материалы и УДД	5
1.5. Категория слушателей и требования к уровню подготовки	6
1.6. Срок освоения ДООП	6
1.7. Форма обучения	7
1.8. Формы промежуточного и итогового контроля	7
1.9. Документ, который выдается слушателю по результатам освоения ДООП	7
<b>2. Учебный план</b>	<b>7</b>
<b>3. Календарный учебный график</b>	<b>8</b>
<b>4. Содержание программы</b>	<b>9</b>
<b>5. Организационно-педагогические условия реализации ДООП</b>	<b>9</b>
5.1. Требования к квалификации педагогических кадров, представителей организаций, осуществляющих образовательный процесс	9
5.2. Требования к материально-техническим условиям	10
5.3. Требования к информационным и учебно-методическим условиям	10
<b>Список литературы</b>	<b>11</b>

## **1. Общая характеристика дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (ДООП)**

### **1.1. Нормативные документы для разработки ДООП**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее ДООП) разработана на основании следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273;
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2018-2025 годы / Постановление Правительства РФ от 15.03.2021 г. №385;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методическим рекомендациям по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) / Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. N 09-3242;
- СанПин 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации N 28 от 28 сентября 2020 г.);
- Устав МАОУ ДО «Детский технопарк «Кванториум»;
- Положение. Локальный акт об организации проектной и исследовательской работы в МАОУ ДО «Детский технопарк «Кванториум».

### **1.2. Актуальность ДООП**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Гейм-арт: рисуем персонажей для игр» (далее — Программа) является экспериментальной, стартового уровня, реализуется в соответствии с технической направленностью образования.

Игровая индустрия в России развивается быстрыми темпами, в этом сегменте рынка есть огромный спрос на качественных художников и дизайнеров. Рисование персонажей для игр — это увлекательный и креативный процесс, который стимулирует развитие детского воображения, творческих способностей и мелкой моторики. Более того, умение создавать персонажей для игр может стать полезным и в будущем — например, при выборе профессии художника, аниматора или дизайнера. Кроме того, такой курс поможет детям погрузиться в мир компьютерных игр, понять, как они создаются, познакомится с новыми техниками и методами рисования. Педагогическая целесообразность ДООП заключается в особенностях организации образовательного процесса: изучение теоретического материала происходит через практическую деятельность на основе кейс-технологии. Практическая работа является преобладающей, что способствует закреплению полученных навыков.

### **1.3. Цель и задачи ДООП, методы, приемы и технологии**

**Цель ДООП:** развитие у детей дизайн-навыков, необходимых для создания персонажей в компьютерных играх.

#### **Задачи ДООП**

##### **Обучающие:**

- дать первичное представление о гейм-индустрии и процессе создания игр;
- ознакомить учащихся базовыми принципами и приёмами рисования

- персонажей для игр;
- научить использовать цвет и свет в рисунке;
- обучить работать с цифровыми рисунками и программами для рисования.

#### **Развивающие:**

- развитие воображения, образного и пространственного мышления;
- способствовать развитию технологического (абстрактного, логического, творческого) мышления;
- создать условия для развития способности определять причину и следствие, устанавливать взаимосвязи, решать возникающие противоречия, обобщать данные и делать выводы, применять полученные знания на практике;
- способствовать развитию умения составлять план и пользоваться им;
- способствовать развитию творческого подхода к решению практических задач.

#### **Воспитательные:**

- воспитание в детях уважения к себе и к другим;
- воспитание трудолюбия, бережного отношения к труду других людей;
- расширение кругозора;
- способствовать развитию творческого отношения к учебной деятельности;
- создать условия, обеспечивающие воспитание интереса к будущей профессии.

**Методы, приемы и технологии:** рассказ, беседа, объяснение, дискуссия, демонстрация, обсуждение, наблюдение, стимулирование занимательными примерами, постановка и решение проблемы, побуждение к сравнению и аналогии, сопоставление и обобщение, повторение, приучение к выполнению требований по технике безопасности, убеждение, контроль над оформлением результатов практикоориентированных заданий, кейс-технология и технология проектного обучения.

Интерес к занятиям повышает применение игровых педагогических технологий, использование занимательных материалов и кейс-технологии. Технология развивающего обучения и личностно-ориентированный подход способствуют развитию творческой личности. Здоровьесберегающие технологии (физкультминутки, смена видов деятельности, игры) способствуют укреплению здоровья учащихся.

Ключевые особенности данной ДОП следующие:

- инновационность – использование в образовательном процессе только самых современных образовательных технологий и авторских методик при работе с учащимися;
- проектно-ориентированность – программа нацелена на получении учащимися необходимых знаний посредством обучения через проекты (изучение теоретических законов через практическое применение);
- вариативность и разноуровневость – возможность организовать образовательный процесс и проектную работу среди учащихся разных возрастов и с разным уровнем подготовки;
- компетентностный подход – формирование как личностных, так и профессионально-ориентированных компетенций учащегося через используемые формы и методы обучения нацеленность на практические результаты по завершении программы.

## 1.4. Планируемые результаты обучения, оценочные материалы и УДД

### Планируемые результаты обучения

Уметь:	Знать:
<ul style="list-style-type: none"><li>- организовывать рабочее место;</li><li>- технологически правильно обращаться с инструментами при выполнении практикоориентированных работ;</li><li>- соблюдать технику безопасности при выполнении практикоориентированных заданий;</li><li>- составлять бриф на разработку персонажа;</li><li>- собирать мудборд, работать с референсами;</li><li>- эскизировать;</li><li>- на базовом уровне работать в редакторах 2d-графики.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- процесс создания игр и профессии в индустрии;</li><li>- разновидности графики в играх;</li><li>- понятие учебного проекта и стадии его выполнения;</li><li>- знать последовательность выполнения работы;</li><li>- техника безопасности при выполнении практико-ориентированных заданий.</li></ul>

### Оценочные материалы

Уровень	Критерии оценивания
Низкий уровень	<ol style="list-style-type: none"><li>1. слабо прослеживается освоение теоретического материала, низкий уровень личных достижений при выполнении кейсов;</li><li>2. качество выполнения работ: работа выполнена технически плохо, неаккуратно, имеет низкую сложность, выполнен небольшой объем работ; слабая увлеченность выполнением работы;</li><li>3. не активное желание изучать достижения современной науки, дизайна, техники; учащийся не заинтересован получить первоначальные сведения о профессиональных предпочтениях;</li><li>4. самостоятельность: учащийся при выполнении задания опирается на помощь педагога, нуждается в дополнительных пояснениях, помощи, поощрении действий;</li><li>5. общительность и культура общения в группе: не поддерживает беседу в группе, ведет себя отстраненно или иное.</li></ol>
Средний уровень	<ol style="list-style-type: none"><li>1. удовлетворительно (достаточно хорошо) прослеживается освоение теоретического материала, средний уровень личных достижений при выполнении кейсов;</li><li>2. качество выполнения работ: работа выполнена технически удовлетворительно, аккуратно с небольшими помарками, имеет среднюю сложность, имеет уникальность, выполнен достаточный объем работ; учащийся увлечен выполнением работы;</li><li>3. учащийся имеет желание изучать достижения современной науки, дизайна, техники; заинтересован получить первоначальные сведения о профессиональных предпочтениях;</li><li>4. самостоятельность: учащийся может работать самостоятельно, опираясь на словесный комментарий и демонстрацию действий педагогом; выполняет работу в соответствии с поставленным условием, иногда нуждается в дополнительных пояснениях со стороны педагога;</li><li>5. общительность и культура общения в группе: участвует в обсуждениях, коллективной работе, поддерживает дружеские отношения и способствует созданию рабочей атмосферы в группе.</li></ol>
Высокий уровень	<ol style="list-style-type: none"><li>1. хорошо прослеживается освоение теоретического материала, высокий уровень личных достижений при выполнении кейсов;</li><li>2. качество выполнения работ: работа выполнена технически идеально, аккуратно, имеет высокую сложность, имеет уникальность, выполнен максимальный объем работ; учащийся увлечен выполнением работы.</li></ol>

сложность, отличается уникальностью и оригинальностью решения, выполнен большой объем работы; учащийся увлечен выполнением работы;

3. учащийся имеет желание изучать достижения современной науки, дизайна, техники; заинтересован получить первоначальные сведения о профессиональных предпочтениях;

4. самостоятельность: учащийся справляется с поставленными задачами самостоятельно, не нуждается в дополнительной помощи со стороны педагога, старается использовать на занятии у имеющиеся знания и умения, творчески подходит к выполнению заданий;

5. общительность и культура общения в группе: участвует в обсуждениях, коллективной работе поддерживает дружеские отношения и способствует созданию рабочей атмосферы в группе.

## Формируемые УУД

УУД			
Личностного развития	Предметного развития		
	регулятивные	познавательные	коммуникативные
<ul style="list-style-type: none"> <li>- развитие аналитического и дизайнерского мышления;</li> <li>- развитие пространственных воображения;</li> <li>- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умеет преодолевать трудности;</li> <li>- развитие самостоятельности, независимости, нестандартности мышления;</li> <li>- формирование осознанного уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре;</li> <li>- освоение социальных норм, правил общения, поведенческих ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение определять цель практикоориентированного задания, предвидеть результат своих действий и планировать его;</li> <li>- умение работать по предложенным инструкциям, схемам;</li> <li>- умение находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;</li> <li>- умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;</li> <li>- умение вносить корректировки действий в случае расхождения результата решения задачи с ее основе ее оценки и учета характера сделанных ошибок;</li> <li>- умение оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, замысла.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение осуществлять поиск информации для познавательных задач;</li> <li>- осуществлять анализ, проводить сравнение, классификацию по заданным решениям;</li> <li>- умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;</li> <li>- умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли;</li> <li>- умение работать в коллективе, выслушивать собеседника и вести диалог;</li> <li>- умение планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками;</li> <li>- способность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.</li> </ul>

### 1.5. Категория слушателей и требования к уровню подготовки

Категория слушателей: обучающиеся 9-17 лет

Уровень подготовки: без подготовки.

Данная программа реализуется на базе МАОУ ДО «Детского технопарка «Кванториум». Численность обучающихся в группе от 5 человек. Максимальное количество учащихся 14 человек.

### 1.6. Срок освоения ДОП

Срок освоения — 2 месяца, 12 академических часов.

**1.7. Форма обучения**

Форма обучения очная.

**1.8. Формы промежуточного и итогового контроля**

Индивидуальные проекты

**1.9. Документ, который выдается слушателю по результатам освоения ДООП**

Обучающимся, успешно освоившим дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу и прошедшим итоговый контроль, выдается свидетельство, образец которого установлен МАОУ ДО «Детский технопарк «Кванториум» г. Череповец.

**2. Учебный план**

№	Блок (модуль)	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Создание концепт-арта персонажа для компьютерной игры	12	4	8	Индивидуальные кейс-проекты
Итого по программе		12	4	8	

### 3. Календарный учебный график

№ п/п	месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Блок (модуль) 1. Создание концепт-арта персонажа для компьютерной игры						
1.1.	август	Комбинированное	2	Знакомство. Игры и графика в них. Выбор задачи на разработку.	Учебный кабинет	Наблюдение
1.2.	август	Комбинированное	2	Референсы и мудборды в работе художника. Этапы работы над концептом.	Учебный кабинет	Наблюдение
1.3.	август	Комбинированное	2	Композиция, пропорции и формы в дизайне персонажа		
1.4.	сентябрь	Комбинированное	2	Цифровой рисунок. Основы цвета.	Учебный кабинет	Наблюдение
1.5.	сентябрь	Комбинированное	2	Объём: физика света.	Учебный кабинет	Наблюдение
1.6.	сентябрь	Комбинированное	2	Реализм в рисунке, имитация материалов.	Учебный кабинет	Создание иллюстрации

#### **4. Содержание программы**

**Блок (модуль) 1. Создание концепт-арта персонажа для компьютерной игры.**

**Знакомство. Игры и графика в них. Выбор задачи на разработку.**

*Теоретическая часть:* Знакомство, инструктаж. Процесс создания игр и профессии в индустрии GameDev. Разновидности графики в играх. Жанры игр, стилистики.

*Практическая часть:* Выбор задачи, составление брифа и текстовой концепции персонажа.

**Референсы и мудборды в работе художника. Этапы работы над концептом.**

*Теоретическая часть:* Референсы и мудборды в работе художника. Ресурсы для подборки референсных листов. Этапы работы над концептом.

*Практическая часть:* Создание эскизов.

**Композиция, пропорции и формы в дизайне персонажа**

*Теоретическая часть:* Приёмы для создания хорошего концепта персонажа.

*Практическая часть:* Эскизирование.

**Цифровой рисунок. Основы цвета.**

*Теоретическая часть:* Перенос эскиза в редактор графики. Интерфейс и инструменты. Панель слоёв. Приёмы работы. Цвет персонажа.

*Практическая часть:* Работа в редакторе двухмерной графики. Работа с графическим планшетом. Покраска персонажа.

**Объём: физика света.**

*Теоретическая часть:* Передача объёма — физика света в рисунке.

*Практическая часть:* создание свето-теневого рисунка в работе.

**Реализм в рисунке, имитация материалов.**

*Теоретическая часть:* Особенности создания реалистичности материалов (дерево, металл, ткань). Рекомендации и задания для самостоятельной практики.

*Практическая часть:* подготовка итогового листа с иллюстрацией.

#### **5. Организационно-педагогические условия реализации ДОП**

##### **5.1. Требования к квалификации педагогических кадров, представителей организации, осуществляющих образовательный процесс**

Наименование профессии (специальности) должности	Педагог дополнительного образования
Профессионально-квалификационные требования, образование, дополнительные навыки, опыт работы	Высшее профессиональное (педагогическое). Желателен опыт работы и наличие квалификационной категории
Квалификация	Учитель ИЗО, черчения и труда
Дополнительные пожелания к кандидатуре работника	Наличие справки об отсутствии судимости, медицинская книжка-обязательно, отсутствие вредных привычек

## **5.2. Требования к материально-техническим условиям**

### *Материально-техническое обеспечение образовательного процесса*

Блок (модуль) 1. Интенсивность использования – 100%

Стационарные компьютеры с предустановленным комплектом ПО – 14 шт., рабочее место педагога – 1 компл., сетевой фильтр – 2 шт., интерактивный экран - 1 шт., магнитно-маркерная доска – 1 шт., МФУ (цветной) – 1 шт., графический планшет – 14 шт.

## **5.3. Требования к информационным и учебно-методическим условиям**

Информационно-рецептивная деятельность учащихся предусматривает освоение теоретической информации через рассказ педагога, сопровождающийся презентацией и демонстрациями, беседу, самостоятельную работу с литературой.

Репродуктивная деятельность учащихся направлена на овладение ими умениями и навыками через выполнение практико-ориентированных заданий по схеме.

Частично-поисковая деятельность учащихся включает овладение ими умениями и навыками через выполнение практико-ориентированных заданий в измененной ситуации.

Проектная и творческая деятельность предполагает самостоятельную или почти самостоятельную работу учащихся при выполнении проектов.

Взаимосвязь этих видов деятельности создает условия для формирования технического мышления в процессе выполнения исследовательской работы или проекта.

## **6. Модуль воспитания**

Ведущая роль в решении задач воспитания принадлежит воспитательной системе образовательного учреждения, определяющей ценностно-смысловую направленность воспитательной деятельности, ее технологичность и результативность. В дополнительном образовании воспитание неразделимо с образовательным процессом. Единство учебно-воспитательного процесса определяется как целенаправленный процесс воспитания и обучения посредством реализации дополнительных общеобразовательных программ.

Разнообразие воспитательных систем образовательных учреждений, сочетающих в себе традиционные ценности и инновационные подходы к воспитанию, создает условия для дальнейшего совершенствования процесса воспитания подрастающего поколения. Квантториум реализует модели воспитания детей в системе дополнительного образования с использованием культурного наследия Вологодской области, традиций народов Российской Федерации, направленных на сохранение и развитие культурного многообразия страны.

## **6.3. Календарный план воспитательной работы**

№ п/п	Название мероприятия, события	Форма проведения	сроки
1	День знаний	экскурсии	август

## Список литературы

Литература для педагога:

1. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации – СПб.: Питер, 2021;
2. Основы дизайна персонажей: разработка образа и язык форм [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://render.ru/ru/SmirnovSchool/post/21296> – Дата доступа: 01.07.2021;
3. Простое правило хорошего рисунка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/dWAq5> – Дата доступа: 01.06.2021

Литература для учащихся и родителей:

1. Булянича Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. – СПб.: Питер, 2003;
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г.