

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ПОИСК»

Принята на заседании  
методического совета  
«03» 04 2023г.  
Протокол №4

Утверждаю:  
Директор МБУ ДО ЦДО «Поиск»  
И. А. Шейфер-Грушко  
Приказ № 87 от «22» 03 2023г.

МБУ ДО ЦДО  
"ПОИСК"

Подписано цифровой подписью:  
МБУ ДО ЦДО "ПОИСК"  
Дата: 2023.04.12 11:24:33 +05'00'

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности  
**«Школа волшебников-иллюстраторов»**

Срок реализации: 9 месяцев  
Возраст обучающихся: 12-17 лет

Автор-составитель:  
Пластун Валерия Евгеньевна,  
педагог дополнительного образования

г. Нефтеюганск, 2023 г.

## Пояснительная записка

Настоящая Программа способствует сопровождению некоторых вопросов социально -экономического развития города Нефтеюганска; реализуется в целях обеспечения развития детей по обозначенным на уровне муниципального образования приоритетным видам деятельности; направлена на развитие детских и молодежных общественных инициатив.

Программа «Школа волшебников-иллюстраторов» призвана познакомить обучающихся среднего и старшего возраста с одной из главных частей современной игровой индустрии – игровой иллюстрацией (гейм-артом). Данная сфера остаётся актуальной по сей день, ведь практически ежедневно мы сталкиваемся с красочными изображениями, рекламирующими игры в интернете, журналах, порой даже на улицах городов. Всем этим и занимается человек, работающий в сфере игровой иллюстрации.

Освоение данной компетенции базируется на получении знаний в теоретической области выбранного направления, практической области – а именно, в изучении программы, в основе которой работа с векторной графикой, которая и будет необходима для базового освоения дисциплины всеми учащимися.

Путём выполнения творческих заданий с использованием полученных в ходе обучения знаний, обучающийся сможет развить в себе такие черты как: эстетический вкус, дисциплинированность, работа в команде, логическое мышление, креативность, написание сюжетов и персонажей. Все перечисленные ранее черты будут актуальны не только во время работы в технологическом кружке, но так же имеют долгосрочную перспективу, которая в дальнейшем даже будет определять будущие векторы развития каждого из учащихся.

Для успешного решения всех поставленных задач итогового творческого проекта обучающийся должен будет полностью освоить все предлагаемые внутри дисциплины теоретические и практические задания.

Программа уделяет внимание воспитанию цельной личности, готовой к поиску, эксперименту, к созидательной творческой деятельности с использованием современных технологий и материалов, способной воспринимать красоту и целесообразность мира.

### ***Нормативно-правовое обеспечение***

Дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии:

Статьей 12 Федерального Закона от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Концепцией развития дополнительного образования в РФ до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р;

Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с учётом изменений, внесённых приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533);

Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые);

Письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006г. №06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3628-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Государственной программой Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Развитие образования», утверждённой постановлением

Правительства Ханты-Мансийского автономного округа- Югры от 31.10.2021 № 468-п;

Концепцией персонифицированного финансирования системы дополнительного образования детей в Ханты-Мансийском автономном округе-Югре, приказом Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа-Югры от 04.06.2016 №1224 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в ХМАО-Югре» (с изменениями от 12.08.2022 № 10-П-1692).

### ***Требования к квалификации педагога дополнительного образования***

Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю объединения, секции, студии без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу.

***Уровень программы*** базовый.

Работа по программе предполагает приобретение художественных навыков и умений, а также навыков и умений работы на компьютере, начальный уровень владения специальными программами.

***Направленность программы*** техническая.

***Актуальность программы.*** Мы живём в мире технологий. В мире, который более не может обходиться без всеобщей компьютеризации. Данное явление настолько глубоко проникло во все сферы деятельности современного человека, что не обошло и интересы в кругу семьи, в частности, детей и подростков.

Дети – это ресурс нашего будущего, будущего всей страны. Именно на детской инициативе в современных реалиях создаются по-настоящему удивительные вещи. Оглянитесь вокруг и вы увидите, что все передовые

специалисты – вчерашние школьники, которые поверили в себя и свои возможности. Но за каждый школьником стоит семья. За каждым школьником стоит учитель, направивший будущего специалиста именно в ту стезю, в которой он был необходим.

Индустрия развлечений с каждым годом привлекает всё больше и больше людей: детей, подростков. Создавать подобие того, во что ты играешь с самого детства – звучит как современная мечта внушительного пласта подрастающего поколения. Красивые картинки, интересный сюжет (или наоборот – его отсутствие), привлекательные герои – простой, на первый взгляд, рецепт успеха в современной игровой индустрии, который несложно раскрыть. Видя успех множества компаний, выпускающей игры, дети и подростки (а порой и взрослые) начинают стремиться в данную стезю, влюбляясь в возможности, которые она предлагает.

И этим грезят не только дети и подростки больших городов. В каждом городе, от мала до велика, найдётся хотя бы одна искрящаяся от предвкушения душа, желающая создавать свои миры, на которые потом обратят внимание сотни тысяч людей.

В команде по созданию игр, будь то мобильная или компьютерная, есть место не только для разработчиков, но и для ребят, которые могут визуализировать всё, что угодно – для художников. Ведь именно благодаря художникам все красочные картинки и завлекающие персонажи видят свет такими, какими их начинает любить весь остальной мир.

***Новизна программы*** обусловлена широкими возможностями использования знаний и практических навыков в графической среде при помощи программ векторной графики, который в дальнейшем могут использоваться и в игровой среде непосредственно.

Особый интерес образовательной программы представляет интерактивность компьютерной графики, благодаря которой учащиеся могут в процессе анализа изображений динамически управлять их содержанием,

формой, размерами и цветом, рассматривать графические объекты с разных сторон, приближать и удалять их, менять характеристики освещенности и проделявать другие подобные манипуляции, добиваясь наибольшей наглядности. Компьютерная графика, являясь творческим симбиозом, практически не ограничена в своих возможностях, в отличие от ручного творчества. Благодаря всем представленным возможностям современных технологий, учащиеся способны без проблем визуализировать свои сюжеты, а в дальнейшем иметь перспективу анимирования и воссоздания их в рамках инди-игры.

**Цель программы:** ознакомление учащихся с основами векторной графики, обучение современным навыкам работы на компьютере и формирование умения создавать графические сюжеты и персонажей, отвечающих параметрам эстетической и технической составляющей.

**Задачи:**

**Предметные:**

- сформировать глубокое понимание принципов создания векторных изображений;
- показать особенности, достоинства и недостатки векторной графики в рамках игровой индустрии;
- познакомить с назначениями и функциями векторного редактора Adobe Illustrator;
- освоить специальную терминологию, приветствующуюся в игровой индустрии;
- развивать навыки компьютерной грамотности среди обучающихся;
- расширить обзор профессиональных ориентаций учащихся в области компьютерной графики;
- познакомить на практике с такими профессией как гейм-иллюстратор (игровой иллюстратор/игровой художник).

**Метапредметные:**

- развивать креативность и творческое мышление учащихся;

- предоставление возможности узнать новое в области компьютерной графики, игровой индустрии;
- формирование представления о роли игрового иллюстратора в современном тайминге профессий.

### *Личностные:*

- привить навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей жизни и профессиональной деятельности;
- формировать мотивационно-ценностную ориентацию (мотивация достижения, ценностные ориентации, уровень притязаний, самооценка);
- развивать у учащихся потребность в самореализации, саморазвитии, самосовершенствовании;
- воспитывать эмоциональное отношение к достижениям, волевые усилия;
- подготовить обучающихся к экологической среде здорового соперничества.

### *Адресат программы*

**Возраст учащихся**, участвующих в реализации образовательной программы от 12 до 17 лет: 12-15 лет (средняя возрастная группа), 16-17 лет (старшая возрастная группа).

Дети средней возрастной группы (12-15 лет) склонны утверждать позицию своей исключительности, что может положительно складываться в пользу познавательной мотивации. Игровая иллюстрация способна не только зародить или развить уже имеющиеся художественные способности, но и показать, что достаточно серьезная профессия может быть более наглядно представлена даже для юной аудитории.

Дети старшей возрастной группы (16-17 лет) зачастую подвержены давлению периодом «самоопределения». Данной возрастной группе важно видеть процесс обучения, контролировать его, анализировать. У старшеклассников формируется специфическая форма учебной деятельности. Она определяется

такими элементами как самостоятельность, креативность в решении задач, анализ различных ситуаций, личностное самоопределение.

Поэтому в рамках данной возрастной категории педагогу важно чётко и ёмко излагать теоретическую часть программы, давая больше пространства и возможности ребёнку самостоятельно пройти все начальные этапы, во многом используя свои аналитические, математические и художественные способности для решения поставленной задачи. Данной возрастной группе свойственно брать на себя лидерскую позицию ввиду возраста, мировоззрения, ощущения главенствующей роли ввиду, непосредственно возраста. Данный фактор способен влиять на распределение позиций в составе учебных групп, благодаря чему у учащихся старшего возраста так же активно развивается чувство ответственности, лидерские качества.

Обе возрастные группы склонны к токсичному определению состязательной деятельности, что необходимо принять во внимание и образовать экологическую среду для состязательной перспективы в рамках учебного процесса.

#### **Условия реализации программы:**

Дети зачисляются в группы по желанию и выбору родителей и самих обучающихся. Форма занятий: групповая. Минимальное количество учащихся в группе - 10, максимальное - 15 учащихся.

**Сроки реализации программы:** 9 месяцев (216 ч.)

**Режим занятий:** занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 академических часа с 10-минутным перерывом.

#### **Формы проведения занятий**

Учитывая возраст детей, программа предполагает использование разных форм проведения занятий: просмотр тематических презентаций, просмотр видео-уроков, анализ работ других иллюстраторов, выполнение коллективных работ. По ходу занятий учащиеся обсуждают особенности исполнительского мастерства представленных профессионалов, знакомятся со специальной литературой, раскрывающей особенности компьютерной



графики, формируют идеи для собственных групповых проектов.

На занятиях применяются следующие формы организации обучения: Демонстрационная - используя демонстрационный экран, педагог показывает различные учебные элементы содержания курса. При этом педагог сам работает за пультом ПЭВМ, а учащиеся наблюдают за его действиями или воспроизводят эти действия на экране своего компьютера.

Проектная деятельность. Все учащиеся одновременно работают на своих рабочих местах с программными средствами, переданными им педагогом. Дидактическое назначение этих средств может быть различным: либо освоение нового материала (например, с помощью обучающей программы), либо закрепление нового материала, объясненного педагогом, либо проверка усвоения полученных знаний или операционных навыков. В одних случаях действия учащихся могут быть синхронными (например, при работе с одинаковыми педагогическими программными средствами), но не исключаются и ситуации, когда различные ребята занимаются в различном темпе или даже с различными программными средствами. Роль педагога во время фронтальной лабораторной работы — наблюдение за работой учащихся, а также оказание им оперативной помощи.

Практикум (или учебно-исследовательская практика). Учащиеся получают групповые задания учителя для протяженной самостоятельной работы (в течение одного - двух или более уроков). Как правило, такое задание выдается для отработки знаний и умений по целому разделу (теме) курса.

Учащиеся сами решают, когда им воспользоваться компьютером (в том числе и для поиска в сети), а когда поработать с книгой или сделать необходимые записи в тетради. В ходе практикума педагог наблюдает за успехами учащихся, оказывает им помощь. При необходимости приглашает всех учащихся к обсуждению общих вопросов, обращая внимание на характерные ошибки. Лекция позволяет в доступной форме изложить основные аспекты материала занятия, записать понятия, определения.

Конкурс позволяет учащимся показать свою эрудицию, знания по данной теме. По заданной теме выполняется работа, затем комиссия, состоящая из учителя и нескольких учащихся (развивает объективность суждения), отбирает лучшие работы, которые получают высшие оценки.

Игра (ролевая игра, конкурс, викторина конференция, встреча, проект). Такая форма блока используется для проведения итогового обобщающего занятия по окончанию определенной эпохи (эпоха – несколько больших тем). Творческая работа - одна из популярных и интересных форм проведения занятий по информатике. Развивает творческие способности учащихся и гордость за результаты своего труда (особенно, если потом работы выставляются на стенде для всеобщего обозрения).

**Форма обучения** – очная, с применением дистанционных образовательных технологий.

### ***Планируемые результаты***

#### ***Предметные:***

*учащиеся узнают:*

- принципы поиска, создания и хранения векторных изображений;
- многообразие форматов графических файлов и целесообразность их использования при работе с векторной программой и различными ситуациями;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- о такой профессии, как игровой художник/игровой иллюстратор;
- назначения и функции графической программы;
- работать с текстом и расположением объектов на области.

*учащиеся научатся:*

в программе Adobe Illustrator:

- рисовать векторные иллюстрации;
- работать с текстом и шрифтами;
- подготавливать печатную декоративную основу проектов;
- работать с динамичной, статичной композициями и т.д.

### ***Метапредметные:***

*У учащихся сформировано:*

- аналитический тип мышления,
- креативное мышление,
- представления о компьютерной графике и игровой иллюстрации,
- представления о роли новых информационных технологий в развитии общества.

### ***Личностные:***

*У учащихся сформированы:*

- мотивационно-ценностная ориентация (мотивация достижения, ценностные ориентации, уровень притязаний, самооценка);
- потребность в самореализации, саморазвитии, самосовершенствовании;
- эмоционально-волевая сфера (эмоциональное отношение к достижению, волевые усилия).
- навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности.
- навык экологичного соперничества в профессиональной деятельности.
- навык групповой деятельности при работе над общим проектом.

### ***Периодичность оценки результатов и способы определения их результативности***

Для оценки уровня освоения дополнительной общеобразовательной программы проводится посредством *промежуточной и итоговой аттестации*.

*Промежуточная аттестация* проводится в конце декабря в форме тестирования.

*Итоговая аттестация* проводится по завершению всего объёма дополнительной общеобразовательной программы в форме защиты творческих работ.

По качеству освоения программного материала выделены следующие уровни знаний, умений и навыков:

- высокий - программный материал усвоен обучающимися детьми полностью, воспитанник имеет высокие достижения;
- средний - усвоение программы в полном объеме, при наличии несущественных ошибок;
- ниже среднего - усвоение программы в неполном объеме, допускает существенные ошибки в теоретических и практических заданиях; участвует в конкурсах на уровне коллектива.

### **Основы сюжетов, персонажей и иллюстрации в сфере инди-игр**

	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теоретич.	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Индивидуальный опрос.
2.	Основы векторной графики	6	2	4	Устный опрос, групповой опрос, самостоятельная работа, самоконтроль.
3.	Основы жанра «Инди-игра»	20	14	6	Устный опрос, групповой опрос, самостоятельная работа, самоконтроль.
4.	Всё, что необходимо знать о создании сюжета и персонажей для будущего игрового проекта.	66	20	46	Устный опрос, групповой опрос, самостоятельная работа, самоконтроль.
5.	Разработка иллюстраций в программе «Adobe Illustartion»	116	20	96	Устный опрос, групповой опрос, самостоятельная работа, самоконтроль.
6.	Аттестация.	4	2	2	Тестирование, творческая работа
7.	Итоговое занятие.	2	1	1	Выставка работ.

<b>8.</b>	Итого	<b>216</b>	<b>60</b>	<b>156</b>	
-----------	-------	------------	-----------	------------	--

### Календарный учебный график

№ п/п	Число-Месяц	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	1.09	16.20-17.50	<b>Лекция. Знакомство с предметом</b>	2	<b>Вводное занятие</b>	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
2	4.09	18.10-19.40	<b>Лекция</b>	2	<b>Методы представления графических изображений</b>	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
3	6.09	18.10-19.40	Практика	2	Особенности векторных изображений	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
4	8.09	16.20-17.50	Практика	2	Наглядные сравнения векторной и растровой графики в игровой индустрии	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
5	11.09	18.10-19.40	<b>Лекция</b>	2	<b>Что из себя представляет современная игровая индустрия</b>	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
6	13.09	18.10-19.40	Лекция	2	Жанр «Инди-игр»	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
7	15.09	16.20-17.50	Практика	2	Составление мудборда (доски настроения) игр в жанре «Инди»	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
8	18.09	18.10-19.40	Лекция	2	Основные правила при создании игр в	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос

					жанре «Инди»		
9	20.09	18.10-19.40	Лекция	2	Основные приёмы при создании инди-игр	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
10	22.09	16.20-17.50	Практика	2	Мини-игра «Создание игровой компании»	Кабинет № 323	Групповой опрос
11	25.09	18.10-19.40	Лекция	2	Основные поджанры инди-игр	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
12	27.09	18.10-19.40	Практика	2	Создание мудбордов (досок настроения) с поджанрами инди-игр	Кабинет № 323	Групповой опрос
13	29.09	16.20-17.50	Лекция	2	Векторы развития в игровой индустрии	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
14	2.10	18.10-19.40	Лекция	2	Итоговая рефлексия по теме инди-игр	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
15	4.10	18.10-19.40	<b>Лекция</b>	2	<b>Что из себя представляют современные сюжеты</b>	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
16	6.10	16.20-17.50	Лекция	2	Главные аспекты игровых сюжетов и персонажей	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
17	9.10	18.10-19.40	Практика	2	Составление мудборда (доски настроения) привлекательных для учащихся персонажей. Разбор	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
18	11.10	18.10-19.40	Лекция	2	Сюжет для инди-игры. На	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос

					что стоит обратить внимание		
19	13.10	16.20- 17.50	Практика	2	Разбор наиболее привлекающих поджанров учащихся	Кабинет № 323	Групповой опрос
20	16.10	18.10- 19.40	Лекция	2	Как сюжеты игр стали частью современной литературой	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
21	18.10	18.10- 19.40	Лекция	2	Важные аспекты при написании сюжета для инди-игры	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
22	20.10	16.20- 17.50	Практика	2	Создание внутренний групп учащихся для дальнейшей проектной деятельности. Определение поджанра сюжетов	Кабинет № 323	Групповой опрос
23	23.10	18.10- 19.40	Практика	2	Аспекты группового создания сюжетного сценария	Кабинет № 323	Групповой опрос
24	25.10	18.10- 19.40	Лекция	2	На какие стилистические приёмы стоит обратить внимание при создании сюжета	Кабинет № 323	Групповой опрос
25	27.10	16.20- 17.50	Лекция	2	Современный игровой персонаж – кто он?	Кабинет № 323	Групповой опрос
26	30.10	18.10- 19.40	Лекция	2	Неразрывная связь	Кабинет № 323	Групповой опрос

					персонажей и сюжета		
27	1.11	18.10-19.40	Практика	2	Мудборд (доска настроения) идеального персонажа групп учащихся	Кабинет № 323	Групповой опрос
28	3.11	16.20-17.50	Лекция	2	Основные ошибки при создании персонажей	Кабинет № 323	Групповой опрос
29	6.11	18.10-19.40	Лекция	2	Роль отсылок в сюжетных квестах	Кабинет № 323	Групповой опрос
30	8.11	18.10-19.40	Практика	2	Поиск сюжетных референсов	Кабинет № 323	Групповой опрос
31	10.11	16.20-17.50	Практика	2	Поиск сюжетных референсов. Обсуждение с педагогом. Выбор пути развития сюжета.	Кабинет № 323	Групповой опрос
32	13.11	18.10-19.40	Практика	2	Черновая работа над сюжетом учебными группами	Кабинет № 323	Групповой опрос
33	15.11	18.10-19.40	Практика	2	Черновая работа над сюжетом учебными группами	Кабинет № 323	Групповой опрос
34	17.11	16.20-17.50	Практика	2	Черновая работа над сюжетом учебными группами	Кабинет № 323	Групповой опрос
35	20.11	18.10-19.40	Практика	2	Обсуждение черновой работы с педагогом	Кабинет № 323	Групповой опрос



36	22.11	18.10-19.40	Практика	2	Обсуждение черновой работы с педагогом. Исправление недочётов	Кабинет № 323	Групповой опрос
37	24.11	16.20-17.50	Практика	2	Обсуждение черновой работы с педагогом. Исправление недочётов.	Кабинет № 323	Групповой опрос
38	27.11	18.10-19.40	Практика	2	Сборка референсов для главных и второстепенных персонажей группами учащихся	Кабинет № 323	Групповой опрос
39	29.11	18.10-19.40	Практика	2	Сборка референсов для главных и второстепенных персонажей группами учащихся	Кабинет № 323	Групповой опрос
40	1.12	16.20-17.50	Практика	2	Обсуждение персонажей и их роли в сюжете игр с педагогом	Кабинет № 323	Групповой опрос
41	4.12	18.10-19.40	Практика	2	Обсуждение персонажей и их роли в сюжете игр с педагогом	Кабинет № 323	Групповой опрос
42	6.12	18.10-19.40	Практика	2	Проработка главных персонажей игр	Кабинет № 323	Групповой опрос
43	8.12	16.20-17.50	Практика	2	Проработка главных персонажей игр	Кабинет № 323	Групповой опрос
44	11.12	18.10-19.40	Практика	2	Проработка второстепенных	Кабинет № 323	Групповой опрос

					персонажей игр		
45	13.12	18.10-19.40	Практика	2	Проработка второстепенных персонажей игр	Кабинет № 323	Групповой опрос
46	15.12	16.20-17.50	Практика	2	Обобщение сюжета и персонажей. Исправление итогового варианта	Кабинет № 323	Групповой опрос
47	18.12	18.10-19.40	Практика	2	Обобщение сюжета и персонажей. Представление итогового варианта.	Кабинет № 323	Групповой опрос
48	20.12	18.10-19.40	<b>Лекция. Просмотр презентации</b>	2	<b>Введение в программу Adobe Illustrator</b>	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
49	22.12	16.20-17.50	Лекция. Просмотр презентации	2	Просмотр основного меню, монтажной области. Знакомство с инструментами	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
50	25.12	18.10-19.40	Практика	2	Работа с основным меню программы, создание одной и нескольких монтажных областей	Кабинет № 323	
51	27.12	18.10-19.40	Лекция. Просмотр презентации	2	Основная работа с объектами	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
52	29.12	16.20-17.50	Практика	2	Рисование линий, различных геометрических фигур. Операции над объектами	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос

53	10.01	18.10-19.40	Практика	2	Работа с цветом в программе Adobe Illustrator. Нюансы	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
54	12.01	16.20-17.50	Практика	2	Разные способы заливки объектов. Работа с цветом. Создание различных градиентов	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
55	15.01	18.10-19.40	Практика	2	Рисунки в векторной программе	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
56	17.01	18.10-19.40	Практика	2	Рисование объектов при помощи мягкой и острой кривой линии	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
57	19.01	16.20-17.50	Практика	2	Создание сюжета при помощи векторной графики. Способы и возможности	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
58	22.01	18.10-19.40	Практика	2	Эскиз будущей иллюстрации из простых фигур	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
59	24.01	18.10-19.40	Практика	2	Работа над иллюстрацией из простых фигур в программе	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
60	26.01	16.20-17.50	Групповая работа	2	Промежуточная аттестация	Кабинет № 323	Тестирование
61	29.01	18.10-19.40	Лекция	2	Из чего состоят сложные иллюстрации	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
62	31.01	18.10-19.40	Лекция	2	Создание сложных иллюстраций в	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос

					Adobe Illustrator. Правила		
63	2.02	16.20- 17.50	Лекция	2	Особенности рисования людей в Adobe Illustrator	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
64	5.02	18.10- 19.40	Лекция	2	Особенности рисования местности в Adobe Illustrator	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
65	7.02	18.10- 19.40	Лекция	2	Какой стиль выбрать для рисования концептов к инди-играм в Adobe Illustration	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
66	9.02	16.20- 17.50	Лекция	2	Особенности в создании концепт-артов	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
67	12.02	18.10- 19.40	Лекция	2	Особенности создания концепт-артов к инди-играм	Кабинет № 323	Индивидуальный опрос
68	14.02	18.10- 19.40	Практика	2	Начало работы над групповыми проектами. Мозговой штурм	Кабинет № 323	Групповой опрос
69	16.02	16.20- 17.50	Практика	2	Анализ стилей иллюстраций. Выборка с педагогом	Кабинет № 323	Групповой опрос
70	19.02	18.10- 19.40	Практика	2	Начало работы над персонажами. Эскизная часть	Кабинет № 323	Групповой опрос
71	21.02	18.10- 19.40	Практика	2	Работа над персонажами. Эскизная часть. Обсуждения с педагогом	Кабинет № 323	Групповой опрос
72	26.02	18.10-	Практика	2	Работа над	Кабинет	Групповой опрос

		19.40			раскадровками. Эскизная часть	№ 323	
73	28.02	18.10- 19.40	Практика	2	Работа над раскадровками. Эскизная часть	Кабинет № 323	Групповой опрос
74	1.03	16.20- 17.50	Практика	2	Работа над раскадровками. Утверждение раскадровок	Кабинет № 323	Групповой опрос
75	4.03	18.10- 19.40	Практика	2	Утверждение персонажей. Начало работы в Adobe Illustrator	Кабинет № 323	Групповой опрос
76	6.03	18.10- 19.40	Практика	2	Работа над персонажами в Adobe Illustrator	Кабинет № 323	Групповой опрос
77	11.03	18.10- 19.40	Практика	2	Работа над персонажами в Adobe Illustrator	Кабинет № 323	Групповой опрос
78	13.03	18.10- 19.40	Практика	2	Работа над персонажами в Adobe Illustrator	Кабинет № 323	Групповой опрос
79	15.03	16.20- 17.50	Практика	2	Работа над персонажами в Adobe Illustrator. Разбор с педагогом	Кабинет № 323	Групповой опрос
80	18.03	18.10- 17.50	Практика	2	Работа над персонажами в Adobe Illustrator. Разбор с педагогом	Кабинет № 323	Групповой опрос
81	20.03	18.10- 19.40	Практика	2	Работа над персонажами в Adobe Illustrator. Исправление недочётов	Кабинет № 323	Групповой опрос
82	22.03	16.20- 17.50	Практика	2	Работа над персонажами в Adobe	Кабинет № 323	Групповой опрос

					Illustrator. Исправление недочётов		
83	25.03	18.10- 19.40	Практика	2	Работа с сюжетными иллюстрациями. Эскизная часть в Adobe Illustrator	Кабинет № 323	Групповой опрос
84	27.03	18.10- 19.40	Практика	2	Работа с сюжетными иллюстрациями. Эскизная часть в Adobe Illustrator	Кабинет № 323	Групповой опрос
85	29.03	16.20- 17.50	Практика	2	Работа с сюжетными иллюстрациями. Эскизная часть в Adobe Illustrator	Кабинет № 323	Групповой опрос
86	1.04	18.10- 19.40	Практика	2	Работа с сюжетными иллюстрациями. Эскизная часть в Adobe Illustrator. Разбор с педагогом	Кабинет № 323	Групповой опрос
87	3.04	18.10- 19.40	Практика	2	Работа с сюжетными иллюстрациями. Эскизная часть в Adobe Illustrator. Разбор с педагогом	Кабинет № 323	Групповой опрос
88	5.04	16.20- 17.50	Практика	2	Работа с сюжетными иллюстрациями. Эскизная часть в Adobe Illustrator. Исправление недочётов	Кабинет № 323	Групповой опрос

89	8.04	18.10-19.40	Практика	2	Работа с сюжетными иллюстрациями. Эскизная часть в Adobe Illustrator. Исправление недочётов	Кабинет № 323	Групповой опрос
90	10.04	18.10-19.40	Практика	2	Работа с сюжетными иллюстрациями. Эскизная часть в Adobe Illustrator. Исправление недочётов	Кабинет № 323	Групповой опрос
91	12.04	16.20-17.50	Практика	2	Работа над главным экраном игры в Adobe Illustrator	Кабинет № 323	Групповой опрос
92	15.04	18.10-19.40	Практика	2	Работа над главным экраном игры в Adobe Illustrator	Кабинет № 323	Групповой опрос
93	17.04	18.10-19.40	Практика	2	Работа над загрузочным экраном игры в Adobe Illustrator	Кабинет № 323	Групповой опрос
94	19.04	16.20-17.50	Практика	2	Работа над загрузочным экраном игры в Adobe Illustrator	Кабинет № 323	Групповой опрос
95	22.04	18.10-19.40	Практика	2	Доработка основных иллюстраций проектов	Кабинет № 323	Групповой опрос
96	24.04	18.10-19.40	Практика	2	Доработка основных иллюстраций проектов	Кабинет № 323	Групповой опрос
97	26.04	16.20-17.50	Практика	2	Доработка основных иллюстраций проектов	Кабинет № 323	Групповой опрос

98	29.04	18.10-19.40	Практика	2	Доработка основных иллюстраций проектов	Кабинет № 323	Групповой опрос
99	3.05	16.20-17.50	Практика	2	Обсуждение готовых результатов с педагогом	Кабинет № 323	Групповой опрос
100	6.05	18.10-19.40	Практика	2	Мастер-класс по оформлению проектов на сайте Behance	Кабинет № 323	Групповой опрос
101	8.05	18.10-19.40	Практика	2	Рефлексия по итогам работы над проектами игровых иллюстраций	Кабинет № 323	Групповой опрос
102	10.05	16.20-17.50	Практика	2	Оформление групповых презентаций проектов	Кабинет № 323	Групповой опрос
103	13.05	18.10-19.40	Практика	2	Оформление групповых презентаций проектов	Кабинет № 323	Групповой опрос
104	15.05	18.10-19.40	Практика	2	Представление групповых проектов инди-игр учащихся	Кабинет № 323	Групповой опрос
105	17.05	16.20-17.50	Практика	2	Представление групповых проектов инди-игр учащихся	Кабинет № 323	Групповой опрос
106	20.05	18.10-19.40	Практика	2	Представление лучших проектов групп учащихся	Кабинет № 323	Групповой опрос
107	22.05	18.10-19.40	Практикум	2	Аттестация	Кабинет № 323	Тестирование. Творческое задание
108	24.05	16.20-17.50	Практикум	2	Итоговое занятие	Кабинет № 323	Выставка итоговых работ



## Содержание изучаемого курса

### Раздел 1. Вводное занятие

#### Тема 1.1. Вводное занятие

**Содержание материала:** \_\_ Знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности и поведения в кабинете информатики и вычислительной техники.

Практика: Просматривание интерактивной презентации.

### Раздел 2. Основы векторной графики.

#### Тема 2.1 Методы представления графических изображений

**Содержание материала:** \_\_ Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики.

Практика: Наглядные сравнения векторной и растровой графики в игровой индустрии

### Раздел 3. Основы жанра «Инди-игра»

#### Тема 3.1 Жанр «Инди-игра»

**Содержание материала:** Определение жанра «Инди» в игровой индустрии.

Практика: Анализ жанра «Инди» в игровой индустрии. Его влияние и популярность в современных реалиях.

#### Тема 3.2 Приёмы в жанре «Инди»

**Содержание материала:** Какие приёмы используются при создании игр подобного жанра.

Практика: Выявление более и менее симпатизирующих приёмов.

#### Тема 3.3 Поджанры «Инди-игр»

**Содержание материала:** Какие поджанры существуют в индустрии инди-игр. Наиболее и наименее востребованные поджанры.

Практика: Определение наиболее и наименее симпатизирующих поджанров. Определение списка поджанров будущих проектов.

#### Тема 3.4 Векторы развития в игровой индустрии

**Содержание материала:** Какие ставит перед собой векторы развития

современная игровая индустрия. Почему инди-игры входят в эти векторы.

Практика: Поиск информации по векторам развития различных игровых корпораций на 2023-2024 год.

#### **Раздел 4. Всё, что необходимо знать о создании сюжета и персонажей для будущего игрового проекта.**

##### **Тема 4.1 Современные сюжеты**

**Содержание материала:** Каковы современные сюжеты. Устаревшие и вновь набирающие популярность решения в сюжетных линиях.

Практика: Работа над собирательным образом идеального сюжета каждого из учащихся.

##### **Тема 4.2 Сюжет для инди-игры. На что стоит обратить внимание**

**Содержание материала:** Какие сюжеты присущи жанру инди-игр. Сюжеты, пользующиеся наименьшим вниманием. Какую новизну можно привнести в индустрию.

Практика: Поиск актуальных тематических сюжетов.

##### **Тема 4.3 Стилистические приёмы в рамках сюжетов**

**Содержание материала:** Стилистические приёмы в рамках сюжетов. Актуальные стилистические приёмы в сюжетах игровой индустрии.

Практика: Выборка стилистических приёмов. Наиболее и наименее востребованные стилистические приёмы у учащихся.

##### **Тема 4.4 Современный игровой персонаж – кто он?**

**Содержание материала:** Образ современного игрового персонажа. Симпатии и антипатии в лицах игровых персонажей актуальных игр. Антагонисты и протагонисты – привлекательные и отталкивающие черты каждого.

Практика: Создание мудбордов (досок настроения) идеального персонажа учащихся.

##### **Тема 4.5 Неразрывная связь сюжета и персонажей**

**Содержание материала:** Как персонаж может испортить сюжет и наоборот. Сюжетные повороты, способные раскрыть персонажа и сделать его более

«живым». Что не нужно делать при раскрытии истории персонажей в рамках сюжета.

Практика: Анализ персонажей различных игр и их роль в сюжете.

#### **Тема 4.6 Роль отсылок в сюжетных квестах**

**Содержание материала:** Отсылки как важные детали сюжета. Пустота игры без дополнительных сюжетных поворотов и деталей.

Практика: Рассмотрение учащимися важности и механизма работы отсылок в сюжете и сюжетных квестах.

### **Раздел 5. Векторный редактор Adobe Illustrator**

#### **Тема 5.1. Введение в программу**

**Содержание материала:** Ознакомление с интерфейсом программы, её основные функции.

Практика: Запуск программы, настройка панели инструментов.

#### **Тема 5.2 Рабочая область программы Adobe Illustrator**

**Содержание материала:** Особенности меню. Монтажная область. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов.

Практика: Особенности меню. Монтажная область. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов.

#### **Тема 5.3 Основы работы с объектами**

**Содержание материала:** Рисование линий, различных геометрических и вольных фигур. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра.

Практика: Работа с различными объектами в программе.

#### **Тема 5.4 Цветовое оформление работ**

**Содержание материала:** Заливка различных объектов.

Практика: Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Формирование собственной палитры цветов. Использование встроенных палитр.

#### **Тема 5.5 Создание рисунков из кривых**

**Содержание материала:** Особенности рисования кривых. Острые и мягкие углы.

Практика: Рисование при помощи острой и мягкой кривой линии.

### **Тема 5.6 Эскизная работа над персонажами, раскадровками, фонами**

**Содержание материала:** Эскизная работа над персонажами, их прорисовка от бумаги до векторной программы. Покадровая раскадровка, фоны игры и их взаимодействие с иллюстрациями персонажей.

Практика: Эскизная работа над концепт-артами персонажей, фонов, раскадровок сюжетных кадров. Исправление недочётов с помощью педагога.

### **Тема 5.7 Чистовая работа над концепт-артами персонажей, фонов, раскадровок в программе Adobe Illustrator**

**Содержание материала:** Чистовая работа над игровыми иллюстрациями в Adobe Illustrator. Исправление недочётов с помощью педагога.

Практика: Работа в программе Adobe Illustrator. Создание готовых итоговых иллюстраций к проектам.

### **Тема 5.8 Презентация готовых игровых проектов**

**Содержание материала:** Подготовка презентаций игровых групповых проектов. Защита проектов.

Практика: Разработка финальных результативных презентаций игровых проектов групп. Защита игровых проектов. Оценка, обсуждение недочётов и сильных сторон проекта. Обсуждение дальнейшей судьбы лучших игровых проектов по итогам голосования учащихся и педагога.

## **Раздел 6. Аттестация**

### **Тема 6.1. Промежуточная аттестация.**

Промежуточная аттестация проводится в форме тестирования.

### **Тема 6.2. Итоговая аттестация.**

Защита творческих работ.

## **Раздел 7. Итоговое занятие**

**Тема 7.1 Подведение итогов образовательной программы, творческий отчёт.**

Выставка творческих работ учащихся.

### **Методическое обеспечение**

Для осуществления успешной образовательной деятельности на занятиях применяются следующие педагогические технологии:

**Технология личностно-ориентированного обучения** по И.С.Якиманской, целью которой является развитие индивидуальных познавательных способностей каждого учащегося, его возможностей для самоопределения и самореализации. Основными принципами являются:

- принцип развития – не только «занятие для всех», но и «занятие для каждого»;
- принцип психологической комфортности - снятие всех стрессообразующих факторов процесса обучения.

Эта технология опирается на жизненный субъективный опыт учащегося и его преобразование путем включения детей в житнетворчество.

**Технология дифференцированного обучения** (автор Н.П.Гузик) предполагает обучение каждого на уровне его возможностей и способностей, приспособление обучения к уровню развития групп учащихся.

### **Здоровьесберегающие технологии**

Здоровьесберегающие образовательные технологии решают задачи сохранения и укрепления здоровья сегодняшних учащихся, что позволит им вырастить и воспитать здоровыми собственных детей.

Здоровьесберегающие образовательные технологии можно рассматривать и как совокупность приемов, форм и методов организации обучения учащихся без ущерба для их здоровья, и как качественную характеристику любой педагогической технологии по критерию ее воздействия на здоровье учащихся и педагогов.

Основными целями здоровьесбережения на занятиях, являются следующие: создание организационно - педагогических, материально – технических, санитарно – гигиенических и других условий

здоровьесбережения, учитывающих индивидуальные показатели состояния учащихся;

Применение технологий позволяет сберечь здоровье учащихся, особенно при работе на компьютере – применение гимнастики для глаз, различные физкультминутки. Используя данную технологию мы с ребятами создаем и реализуем проекты «Школьник и компьютер», «Вред от Интернета», «Зрение и компьютер» и т.д.

### **Информационно-коммуникационные технологии**

Успешность работы педагога сегодня оценивается уровнем сформированности личностных качеств обучающихся, способных к самостоятельной творческой деятельности, владеющей современными информационными и коммуникационными технологиями (ИКТ). Это обуславливается рядом факторов:

- ✓ во-первых, человек, умеющий работать с необходимыми в повседневной жизни информационными системами и телекоммуникационными сетями, обладающий информационной культурой приобретает не только новые инструменты деятельности, но и новое мировоззрение;
- ✓ во-вторых, владея опытом творческой деятельности, он находится в более выгодном положении по отношению к людям, которые пользуются стандартными, устоявшимися методами;
- ✓ в-третьих, он способен повышать свой интеллектуальный уровень, развивать и внедрять прогрессивные технологии, саморазвиваться в любом образовательном направлении.

Применение ИКТ предоставляет обучающимся новые средства обучения и познания; открывает доступ к разнообразным источникам информации; дает совершенно новые возможности для реализации своих творческих способностей, обретения и закрепления различных навыков; позволяет реализовывать принципиально новые формы с применением средств мультимедиа и Интернет - технологий.

Можно достичь не только высокого качества знаний и оптимального уровня сформированности ИКТ компетенций обучающихся, но и в целом сформировать творчески активную личность обучающегося

- если создать систему непрерывного обучения ИКТ, предусматривающую как вертикальное, так и горизонтальное развитие компьютерной грамотности учащихся, позволяющую использовать информационные системы и телекоммуникационные сети в качестве средства развития творческой деятельности обучающихся;

- если системно применять на занятиях информационно-коммуникационные технологии (в том числе новые и сетевые);

- технология организации творческой деятельности построена на принципах личностно-ориентированного образования и имеет определенную структуру технологически последовательной системы форм, методов и средств, обеспечивающих деятельностное освоение содержания и непрерывное развитие творчества учащихся.

конкурсах, олимпиадах, выставках, конференциях.

На занятиях детского объединения обучающиеся разрабатывают игровые иллюстрации, сюжеты, персонажей, презентации итоговых проектов.

### **Учебные проекты**

Учебные проекты применяются как одна из форм работы по информатике. Итоги своей деятельности дети демонстрируют на итоговом занятии. Здесь же они формируют первичную схему работы над проектом с применением вычислительной техники.

При применении учебно-исследовательских проектов обеспечивает более высокое качество знаний учащихся за счет:

1. четкого планирования работы;
2. повышения мотивации при изучении содержания курса, т.к. получаемые навыки сразу применяются в конкретной работе изначально самостоятельно выбранной ребенком;

3. спирального подхода к формированию к вышеперечисленных умений и приемов работы.

Таким образом, благодаря использованию различных технологии обучения каждый обучающийся чувствует себя на уроках комфортно. Одни дети стремятся овладеть базовым уровнем, другие программным, третьи стремятся знать больше, чем предусмотрено программой. А, главное, учащиеся сами оценивают свои реальные силы и возможности.

Перед каждым педагогом непременно возникают проблемы: как обеспечить успешность каждого учащегося в обучении, каким образом обеспечить не механическое усвоение суммы знаний, а приобретение каждым учащимся в ходе учебных занятий своего, собственного практического опыта. Ответом может стать принцип применения различных технологий обучения, а значит учет индивидуальных особенностей ребенка при изучении нового материала и выбор того уровня его усвоения, который понятен и доступен ему.

В процессе реализации дополнительной общеобразовательной программы использую *следующие методы и приёмы:*

- Словесное пояснение – передача информации теоретической части урока.
- Показ принципа исполнения – показ технологии исполнения работы.
- Наглядности – демонстрация ранее выполненных тематических работ.
- Метод самоконтроля – выполнение самостоятельной части практического урока, сравнение своего результата с образцом правильно выполненной работы.
- Метод проблемного обучения – метод, когда процесс решения задачи учеником, со своевременной и достаточной помощью педагога, приближается к творческому процессу.
- Эвристический – выработка логического и алгоритмического мышления.

**Обеспечение образовательного процесса программно-методической документацией**

- операционная система;



- файловый менеджер (в составе операционной системы или др.);
- браузер (в составе операционных систем);
- мультимедиа проигрыватель (в составе операционной системы или др);
- антивирусная программа;
- программа-архиватор;
- программа интерактивного общения;
- интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, векторный графический редактор, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
- звуковой редактор;

Постоянное обновление книгопечатной продукции кабинета информатики, который включает:

- нормативные документы (методические письма Министерства образования и науки РФ, авторские учебные программы по информатике и пр.).
- учебно-методическую литературу (методические пособия, сборники задач и практикумы, сборники текстовых заданий для тематического и итогового контроля и пр.).

Комплект демонстрационных электронных плакатов «Организация рабочего места и техника безопасности».

В кабинете информатики организована библиотека электронных образовательных ресурсов, включающая:

- разработанные комплекты презентационных слайдов по курсу информатики;
- CD по информатике, содержащие информационные инструменты и информационные источники (творческие среды и пр.), содействующие переходу от репродуктивных форм учебной деятельности к самостоятельным, поисково-исследовательским видам работы, развитию умений работы с информацией, представленной в различных формах, формированию коммуникативной культуры учащихся;
- каталог электронных образовательных ресурсов, размещенных на федеральных образовательных порталах, дистанционных курсов, которые

могут быть рекомендованы учащимся для самостоятельного изучения.

**Дидактическое обеспечение:**

***Теоретический материал:***

- Основные приёмы при разработке сюжета,
- Основные приёмы при создании собственных персонажей,
- Основные приемы работы в программе Adobe Illustrator.

***Дидактический материал:***

- презентации по теме «Жанр «Инди-игра»,
- презентации по теме «Современные сюжеты. На что стоит обратить внимание»,
- презентации по теме «Современный игровой персонаж – кто он?»,
- презентации по теме «Стилистические приёмы в рамках сюжетных квестов»,
- презентации по теме «Основы векторного изображения»,
- презентации по теме «Векторный редактор Adobe Illustrator»,
- материалы по аттестации (тесты по программам, практические задания).

**Техническое оснащение:**

- компьютеров -15,
- мультимедийный проектор -1,
- сканер -1,
- принтер -1,
- колонки- 2,
- интерактивная доска - 1.

**Список литературы**

*Литература и электронные ресурсы для учащихся:*

1. Аббасов, И.Б. Визуальное восприятие: учебное пособие / И.Б. Аббасов - М.: ДМК Пресс, 2016. - 136 с. - ISBN-978-5-97060-407-6.
2. Дмитриева, Н.А. Краткая истории искусств / Н.А. Дмитриева. - Москва : «Искусство», 2000. - 173 с. – ISBN 978-5-386-12757-2.
3. Нестеренко, О.И. Краткая энциклопедия дизайна / О.И. Нестеренко. — Москва: Молодая Гвардия, 1994. - 334 с. – ISBN 5-235-02239-4.

Литература и электронные ресурсы для педагога:

1. Браэм, Г. Психология цвет / Г. Браэм; пер. с нем. М.В. Крапивкиной. — М.: АСТ: Астрель, 2009. — 160 с. — ISBN 978-5-17-053949-9.
2. Гордон, Ю. О языке композиции / Ю. Гордон. — М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2018. — 208 с.: ил. — ISBN 978-5-98062-108-7.
3. Ермолаева-Томина, Л. Б. Психология художественного творчества: учеб. пособие для вузов / Л. Б. Ермолаева-Томина. — М.: Академический Проект, 2003. — 304 с. — ISBN 5-8291-0327-3.
4. Шарков, Ф.И. Коммуникалогия: основы теории коммуникации: учебник / Ф.И. Шарков. — Москва : РИП-Холдинг, 2005. - 246 с. — ISBN 978-5-394-00299-1.