

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»
Сибирская высшая школа музыкального и театрального искусства
(филиал РГИСИ в г. Кемерове)
Школа креативных индустрий

Утверждаю:
Ректор РГИСИ
_____/Н. В. Пахомова/
«09» августа 2022 г.

Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
«Креативные индустрии»

Возраст учащихся: 12–17 лет

Срок реализации программы: 2 года

Кемерово
2022

Данная образовательная программа представляет собой редакцию Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Креативные технологии», утвержденной 14.12.2020.

Разработчики:

Дубровина М. С.

Журавлев Н. В.

Звездкин А. В.

Иксанова Ж. Г.

Клиндухов И. В.

Кузьмин А. В.

Обыденников А. Д.

Степанова Ю. А.

Травянова М. Е.

Авторы редакции:

Голубева М. С., ведущий специалист учебно-методического управления

Гельцер Е. Н., директор Школы креативных индустрий г. Кемерово

Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные индустрии» (далее – программа) разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмом Минобрнауки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28);
- локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств», регламентирующими организацию образовательного процесса.

Уровень программы

Программа реализуется в Сибирской высшей школе музыкального и театрального искусства (филиале ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств» в г. Кемерове (далее – образовательное учреждение).

Уровень образования: дополнительное образование детей.

Направленность программы – художественная.

Уровень освоения программы – продвинутый¹.

Актуальность программы

По поручению Президента РФ В. В. Путина в гг. Владивосток, Калининград, Кемерово создаются культурно-образовательные и музейные комплексы, которые включают в себя: филиалы оперных театров (Мариинского, Большого), выставочные пространства (Третьяковская галерея, Русский музей, Эрмитаж), филиалы Центральной музыкальной школы при Московской государственной консерватории им. П. И. Чайковского, филиалы Московской государственной академии хореографии, а также филиалы Российского государственного института сценических искусств (РГИСИ) – одной из старейших театральных школ России.

Филиалы РГИСИ начали свою деятельность в 2020 году – открыв в Кемерове и Калининграде Школы креативных индустрий (далее – ШКИ) – учебные центры, где каждый талантливый подросток может реализовать свой творческий потенциал в одном или

¹ Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»)

нескольких направлений креативных индустрий. В настоящее время начала работу ШКИ во Владивостоке.

Школа креативных индустрий – образовательный центр, в котором реализуются общеразвивающие программы в сфере современного театра, медиа и коммуникаций, дизайна и интерактивных цифровых технологий.

Школа креативных индустрий включает шесть студий, каждая из которых соответствует одному из направлений креативных индустрий: анимация, дизайн, фото- и видеопроизводство, звукорежиссура и современная электронная музыка, интерактивные цифровые технологии, театр и театральные технологии.

В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий: современного театра, медиа и коммуникаций, дизайна и интерактивных цифровых технологий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и разнообразным опытом обучения и повышения квалификации на актуальных российских и зарубежных программах.

Отличительные особенности программы /новизна

Настоящая программа разработана коллективом авторов – кураторами студий Школы креативных индустрий, которые участвовали в запуске образовательного процесса, педагогами и сотрудниками, работающими по настоящее время, – на основании своего опыта профессиональной деятельности и реализации образовательных программ по перечисленным направлениям.

Образовательный опыт учащегося в Школе креативных индустрий формируется через освоение основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и реализацию собственных проектов.

Программа предусматривает два этапа:

первый год обучения – учащиеся знакомятся в целом со спецификой креативных индустрий, профессиями в этой области, создают творческие продукты, последовательно занимаясь в каждой студии;

второй год обучения – учащийся выбирает одну из студий (или одну из специализаций студий) для углубленного обучения в течение года.

Главные особенности образовательной программы – модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений Школы, межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексию полученного опыта и разбор практических кейсов (в том числе и неудачных) для дальнейшего совершенствования практических навыков. Межстудийные проекты реализуются в коллаборации с учащимися и педагогами студии театра и театральных технологий.

В рамках общеобразовательной программы, параллельно с изучением специализированных программ, предполагается изучение мировой художественной культуры, основ предпринимательской деятельности и авторского права, проведение тренингов по командному сотворчеству, посещение театров, просмотры фильмов и спектаклей с обсуждением.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

Адресат программы

Учащиеся 12–17 лет, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных индустрий (анимации, дизайна, звукорежиссуры и современной электронной музыки, фото- и видеопроизводства, интерактивных цифровых технологий), готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 2 года

(1 год – с сентября по май, 2 год – с сентября по май). По завершению обучения 1 и 2 года обучения возможно проведение летней проектной смены.

Объем программы – 576 академических часов.

Режим занятий – 3 раза в неделю (почасовая нагрузка в неделю: 3+3+2 академических часа).

Цель программы: погрузить учащихся в контекст креативных индустрий через проектную работу с привлечением представителей конкретных творческих профессий и помочь определиться с направлением специализации и дальнейшего профессионального развития.

Задачи

Обучающие:

- дать систему координат для успешной ориентации в сфере направлений креативных индустрий;
- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: Pre-production–Production–Post-production;
- научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений или поднаправлений креативных индустрий.

Развивающие:

- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы.
- сформировать опыт самостоятельной и коллективной творческой проектной деятельности.

Воспитательные:

- привлечение учащихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- развитие умения работать в команде, умение выслушать друг друга;
- воспитание чувства ответственности за партнеров и за себя;
- формирование умения поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитание самостоятельности и инициативы.

Условия реализации программы

Условия набора

На первый год обучения по программе принимаются подростки в возрасте 12–17 лет, желающие осваивать различные направления креативных индустрий.

Условия формирования групп

Учебные группы имеют разновозрастной состав учащихся.

На второй год обучения может проводиться дополнительный набор учащихся при наличии свободных мест по итогам индивидуального собеседования и выявления уровня подготовки в соответствии с требованиями к результатам предыдущего года обучения по выбранному направлению креативных индустрий (анимации, дизайна, звукорежиссуры и

современной электронной музыки, фото- и видеопроизводства, интерактивных цифровых технологий).

Количество детей в группе

Общее число учащихся на одном потоке – 50 человек, которые формируются в 5 групп по 10 человек для работы по студиям.

Максимальное количество потоков – 3.

Творческие испытания не предусмотрены.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс требует очной организации.

При необходимости программа может реализовываться с применением дистанционных образовательных технологий с использованием следующих платформ и электронных ресурсов: Яндекс.Класс, Webinar.ru для онлайн-конференций, группы в социальных сетях и других ресурсов, регламентированных локальными актами ШКИ.

Используемые педагогические технологии – технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология модульного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология развития критического мышления через чтение и письмо, технология портфолио, технология образа и мысли, технология-дебаты и др.

Для учащихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам организуется с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий учащихся.

Формы проведения занятий

Методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский, проблемный; игровой, дискуссионный, проектный и др.;

Форма организации образовательного процесса: лекция, тренинг, беседа, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, практическое занятие, презентация, творческая мастерская, фестиваль, экскурсия.

Также в образовательный процесс могут вводиться элементы «перевернутого обучения» – самостоятельное изучение учащимися отдельных теоретических тем по предоставленным преподавателями материалам актуальных форматов (чек-листы, тьюториалы, короткие видеоролики, лонгриды, карточки, интеллект-карты и т.д.) с последующим обсуждением и решением практических задач на занятии.

Формы организации деятельности учащихся на занятии

Фронтальная, коллективная, групповая, подгрупповая, индивидуально-групповая.

Материально-техническое оснащение

Материально-техническое и информационное обеспечение представлено ниже для каждой студии.

Студия анимации

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и предполагает размещение 10 учащихся и одного педагога. Площадь – от 45 кв.м.

Помещение должно быть разделено на две зоны – стационарные рабочие места с компьютерами, и интерактивная зона для общих теоретических процессов и аналоговой съемки.

В помещении должны быть окна, с возможностью плотного затемнения (серые рулонные шторы блэкаут), короб для проводов, активная вентиляционная система, видео экран.

Зона компьютерной анимации предполагает 10 рабочих мест с компьютерами, соединенными между собой сервером, с возможностью выхода в интернет. Каждое рабочее место снабжено компьютером с техническими характеристиками близкими к процессору i, видеокартой RTX 2080 Ti 11Gb, оперативной памятью от 64Gb(4x16Gb), монитором 4K, графическим планшетом, мышью, наушниками. Преподавательская монтажная станция снабжена дополнительным монитором и акустическими мониторами.

Необходимо оборудовать рабочую станцию для монтажа и компоунга. Необходимы ноутбук для съемки на станке HP Pavilion 16 и оборудование для съемок stop-motion анимации.

В классе должны быть размещены стеллажи (шкафы) для хранения рабочих материалов (бумага, краски, ножницы, фломастеры, карандаши, липучка, калька, картон), проектных работ, техники (фотокамеры, штативы, аккумуляторы, блоки питания, диктофоны и проч.).

Студия дизайна

Студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, для проектной работы, результатом которой является дизайн-решение или продукт (иллюстрация, графика, трехмерный объект). Студия предполагает размещение 10 учащихся и одного педагога. Площадь – от 45 кв.м.

В студии должны быть: столы аудиторные на 10 рабочих мест, стол преподавателя, стулья, шкафы, доска, жалюзи вертикальные, жалюзи рулонные, светильники.

Оборудование: компьютеры, бесперебойное питание, телевизор, проекторы, комплект акустики, графические планшеты, мультистанок, хромакеи, свет для съемки, стойки осветительные, фото- и видеокамеры, принтер.

Студия звукорежиссуры и электронной музыки

Студия предназначена для проведения теоретических и практических занятий, для производства аудио материала (записи, сведения, мастеринга, монтажа). Предполагается запись вокала и живых инструментов, возможность разделения акустических зон. Студия предполагает размещение 10 учащихся и одного педагога. Площадь – от 45 кв.м.

В студии должны быть: стулья аудиторные, столы компьютерные, персональные компьютеры и мониторы, акустические мониторы ближнего поля, аудио интерфейс Motu 828, телевизор, радиосистема, микшерный пульт цифровой, радиосистема с головными микрофонами, микрофоны MXL, рекордер портативный, микрофон для портативного рекордера, аудиоинтерфейс Strinberg, синтезатор (электропианино) Casio, клавиатуры MIDI, контроллер MIDI Native Instruments Maschine Mikro, микшерный пульт Behringer, проигрыватель DJ Numark ND*500, контроллер MIDI Native Instruments Traktor Kontrol, акустическая кабина IzoCab.

Студия фото- и видеопроизводства

Студия предназначена для проведения учебных занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства и предполагает размещение 10 учащихся и одного педагога. Площадь – от 55 кв.м.

В студии должны быть: окна, с возможностью плотного затемнения (черные рулонные шторы блэкаут), шкафы, стулья аудиторные, столы компьютерные, персональные компьютеры и мониторы, камера Panasonic, квадрокоптер, камера GoPro hero 7 black, рюкзаки для фотокамеры, радиосистема, камера Blackmagic Pocket Cinema Camera 4K, панорамный фотофон зеленый хромакей на раме, светопоглощающие флаги, софтбокс, видео свет, фотоаппарат Panasonic, фотоаппарат Nikon D3500 Kit.

Студия интерактивных цифровых технологий

Студия предназначена для проведения теоретического и практического обучения по направлениям: интерактивный арт, интерактивные спектакли и шоу, дизайн виртуальной среды и предполагает размещение 10 учащихся и одного педагога. Площадь – от 55 кв.м.

Студия интерактивных цифровых технологий должна обеспечивать:

создание интерактивного контента с помощью профессиональных программ виртуальной, дополненной и смешанной реальности;

создание 3D пространства с применением устройств виртуальной, дополненной и смешанной реальности;

возможность тестирования библиотек в конструкторе интерактивного взаимодействия.

Студия позволяет выпускать интерактивный мультимедийный продукт в виртуальной, дополненной и смешанной реальности, созданный в конструкторе интерактивных взаимодействий с применением соответствующего программного обеспечения.

В помещении должны быть окна, с возможностью плотного затемнения (серые или черные рулонные шторы блэкаут), короб для проводов, активная вентиляционная система.

В состав оборудования студии входят: шкафы, стулья аудиторные, столы, проектор Epson, Планшет Samsung Galaxy, ноутбук Тип Acer PREDATOR HELIOS, стерео-очки, наушники с микрофоном, шлем виртуальной реальности, устройства ввода – клавиатура и мышь.

Кадровое обеспечение

Общие требования к преподавательскому составу (кадровое обеспечение): среднее профессиональное или высшее образование, желательно наличие опыта преподавания, уверенное знание преподаваемого направления, развитые коммуникативные навыки, способность ясно и просто донести основную идею, стремление к постоянному изучению новых технологий, программ и инструментов, умение сформировать стойкий интерес и обеспечить познавательную активность учащихся, креативность и нестандартный подход к решению задач, умение работать с информацией: поиск, анализ, применение, умение работать в команде, художественные способности, эстетический вкус, чувство стиля, гармонии и симметрии, умение находиться в тренде.

Также к каждому педагогу определяется набор профессиональных требований, формируемый директором Школы.

В рамках реализации образовательной программы возможно присутствие двух педагогов в студии.

Планируемые результаты

Личностные:

- учащийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;
- учащийся ответственно относится к обучению;
- учащийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- учащийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- учащийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- учащийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства и продуктов креативных индустрий.

Метапредметные:

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- учащийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- учащийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для практического освоения содержания образовательной программы: создания творческих продуктов, творческого исследования окружающего мира;
- учащийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные (по студиям):

Анимация:

- учащийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве, применяет их в практической деятельности и может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- учащийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;
- учащийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;
- учащийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- учащийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;
- учащийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподакшн анимационного фильма;
- учащийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- учащийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов и персонажей и анимацию;
- учащийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

Дизайн:

- учащийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;
- учащийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite;
- учащийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite;
- учащийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite и SketchUp;
- учащийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;
- учащийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и другие художественные инструментами;
- учащийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудованием: оборудованием, принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.

Звукорежиссуры и современной электронной музыки:

Специализация - студийная звукорежиссура

- учащийся знает устройство и принципы работы в студии звукозаписи, может применить свои знания на практике для организации своей работы в любой студии звукозаписи;
- учащийся знает этапы создания музыкального продукта и их наполнение, создает аудиопродукт следуя изученной последовательности этапов;
- учащийся создает аудиопродукт, следует принципам работы со звуком (громкость, электробезопасность, акустика, правила использования микрофонов, усилителей и предусилителей) и использует подходящий для решения поставленной задачи формат звукового файла;
- учащийся записывает вокал и музыкальные инструменты, используя звуковое оборудование, правила акустики, особенности вокала и музыкальных инструментов и оценивает полученный результат (качество сигнала, уровень шума, соответствие художественному замыслу);
- учащийся записывает и редактирует звук с использованием функционала CUBASE;
- учащийся воссоздает и моделирует акустическое пространство для решения поставленной задачи и соответствия результаты художественному замыслу;
- учащийся сводит аудиоматериала и проводит мастеринг (финальная обработка) под конкретные условия использования аудиоматериала;
- учащийся создает аудиоматериал в соответствии с принципами продюсирования звука и оценивает качество звучания фонограммы;
- учащийся в процессе записи и обработки звука использует различное оборудование: компьютер, микрофоны, звуковые карты, микшерный пульт, мидиконтроллеры, акустические мониторы, рекордеры.

Специализация - звуковой дизайн

- учащийся знает элементарную физику звука: особенности распространения звука, свойства звука, акустику помещений, электроакустику и др. и применяет их в практической деятельности;
- учащийся знает основы психоакустики и применяет эти знания для создания звука или звукового эффекта более полно учитывающего восприятие звука человеком;
- учащийся понимает природу звука, синтезирует звук и делает семплы для использования их в звуковом дизайне и при создании музыки;

- учащийся создает собственные тематические библиотеки звуков с помощью звукового оборудования и специального программного обеспечения для использования их в звуковом дизайне и при создании музыки;
- учащийся создает комплексное многорожечное звуковое сопровождение к видеоряду (шумы, музыкальное сопровождение, озвучка) с помощью звукового оборудования и специального программного обеспечения;
- учащийся умеет записывать звук в разных условиях и пространствах (открытое пространство, студия, съемочный павильон) с помощью правильно подобранного оборудования и с учетом сценарного плана;
- освоить навыки работы со звуковым оборудованием (микрофоны, рекордеры, мидиклавиатура, звуковая карта, наушники) и специальным программным обеспечением (CUBASE и др.).

Специализация - современная электронная музыка

- учащийся знает историю зарождения и развития музыки с древних времен по настоящее время, ключевых композиторов (музыкальных деятелей), по музыкальному отрывку может определить период его создания и сформулировать ключевые характеристики данного периода;
- учащийся знает элементарную теорию музыки, ориентируется в музыкальных понятиях, терминах и может применить свои знания на практике для создания звуковых фрагментов, музыкальных композиций и звукового сопровождения с использованием музыкальных инструментов и компьютера;
- учащийся знает основные жанры классической и современной музыки, их особенности, стиль звучания, характерный набор инструментов, ключевых композиторов и музыкальных деятелей в каждом жанре;
- учащийся создает и редактирует звуковые фрагменты, музыкальные композиции и звуковое сопровождение при помощи звуковых и музыкальных инструментов VST в среде Ableton Live с использованием мидиклавиатуры и мидиконтроллера;
- учащийся знает мировую и российскую историю диджеинга и представляет какое оборудование может быть использовано в диджеинге;
- учащийся умеет работать с цифровым и/или виниловым DJ оборудованием и DJ мидиконтроллером, а также техники сведения музыкальных композиций с использованием этого оборудования;
- учащийся получил представление о музыкальной индустрии (радио, телевидение, интернет), оформлении и использовании авторских прав в музыкальной индустрии, способах дистрибуции, стриминга и монетизации.

Фото- и видеопроизводство:

Специализация - фотография

- учащийся знает историю возникновения фотографии, ключевые этапы и ярких представителей мирового фотоискусства, по фотографии может определить период ее создания, возможного автора и сформулировать ключевые характеристики данного периода;
- учащийся знает различные жанры фотографии (пейзаж, портрет, деловая фотография и др.) и присущие им каноны, может применить свои знания для создания фотографии в соответствующем жанре;
- учащийся снимает фотографии в различных жанрах, используя различные техники работы со светом (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, студийный импульсный свет, источники постоянного света), подбирая подходящие объективы и другие инструменты фотосъемки (штативы, фильтры, рассеиватели и др.) для полноценного решения творческой задачи;
- учащийся снимает фотографии соблюдая основные правила фотосъемки: технические требования (разрешение, ISO, тип сжатия), параметры съемки (баланс белого,

экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, фокус, световая схема, цвета, идея);

- учащийся сортирует отснятый материал и выбирает лучшие снимки (технические и художественные критерии), проводит первичную обработку одного или серии снимков в Adobe Lightroom (коррекция экспозиции, теней, светлых участков, цвета и др.);
- учащийся делает постобработку снимка в Adobe Photoshop, используя такие инструменты как слои, маски, корректирующие слои, кисти и другие, устраняет недочеты фотосъемки и дополняет фотографию различными художественными элементами;
- учащийся в процессе фотосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, вспышки, рассеиватели, стойки, студийные фоны, квадрокоптер для фото и видеосъемки;
- учащийся создает собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

Специализация - видеопроизводство

- учащийся знает историю возникновения кинематографа и этапы эволюции видеопроизводства, может определить по отрывку видео период его создания, кратко описать характерную для этого периода технику и оборудование;
- учащийся знает несколько типологий, классификацию и особенности жанров кино и видео, понимает какие задачи решает видео в конкретном жанре, может применить свои знания для создания видео в соответствующем жанре;
- учащийся снимает видео в различных жанрах, используя разные типы камер для съемки (разные марки, разные размеры матриц - полный кадр и кроп-фактор) с учетом разных световых условий (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, источники постоянного света, разной световой температуры);
- учащийся снимает видео соблюдая основные правила видеосъемки: технические критерии (разрешение, фреймрейт, ISO), параметры съемки (баланс белого, экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, движение в кадре, фокус, расстановка света);
- учащийся использует базовые инструменты видеомонтажа в Adobe Premiere (склейка кадров, обрезка клипов, синхронизация со звуковой дорожкой, базовая цветокоррекция, экспорт с заданными параметрами) для сборки видеопродукта из отснятого материала;
- учащийся использует Adobe Media Encoder для работы с разными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);
- учащийся в процессе видеосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, источники света, рассеиватели, стойки, студийные фоны, штативы, электронный стедикам, моторизованный слайдер, квадрокоптер для фото и видеосъемки;
- учащийся создает собственный demoreel (showreel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

Специализация - видеомонтаж и моушн-дизайн

- учащийся знает теорию и историю возникновения видеомонтажа;
- учащийся знает принципы использования моушн дизайнера в сфере видеопроизводства и может предложить варианты использования моушн дизайнера для конкретного видео;
- учащийся монтирует видео в соответствии с основными этапами и принципами монтажа;
- учащийся знает принципы цветокоррекции и сделать первичную обработку видео (коррекция экспозиции, светлых участков, теней, баланса белого) и грейдинг (тонирование видео, творческая обработка);
- учащийся отсматривает, анализирует и отбирает кадры из предложенного материала, предлагает варианты монтажа и собирает видеопродукт;

- учащийся выстраивает сюжет и логику видеоряда в соответствии с поставленной задачей (хронометраж, сюжет, настроение, замысел);
- учащийся монтирует готовый видеопродукт используя разные инструменты и приемы видеомонтажа и цветокоррекции в Adobe Premiere, понимая их взаимосвязь и влияние на итоговый результат;
- учащийся использует разные инструменты и приемы моушн дизайна в Adobe After Effects добавляя в видео различные спецэффекты (замена фона с использованием хромакея, анимированный текст, трекинг) в соответствии с сюжетом и логикой видеоряда;
- учащийся использует Adobe Media Encoder для работы с разными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);
- учащийся создает собственный demoreel (showreel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

Интерактивные цифровые технологии:

- учащийся знает историю развития виртуальной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий внутри виртуального пространства, типы используемого оборудования;
- учащийся создает проекты виртуальной реальности с использованием шлемов виртуальной реальности, компьютера и специального программного обеспечения, умеет импортировать необходимые объекты (3D модели, аудио и видео файлы, фотографии, 2D графику) в виртуальную реальность соблюдая масштаб и расположение объектов в пространстве;
- учащийся знает историю развития дополненной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами дополненной реальности, типы используемого оборудования;
- учащийся создает проекты дополненной реальности с использованием очков дополненной реальности, планшета, смартфона, компьютера и специального программного обеспечения, умеет создавать объекты дополненной реальности (3D модели, аудио- и видеофайлы, фотографии, 2D графику) и типы взаимодействия с объектами;
- учащийся знает историю развития смешанной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами смешанной реальности, типы используемого оборудования;
- учащийся создает проекты смешанной реальности (спектакли, инсталляции, шоу, интерактивные комиксы, мультфильмы) с использованием оборудования захвата движения и мимики человека, голосового управления, управления жестами и внешними контроллерами;
- учащийся при создании интерактивных цифровых проектов использует инструменты и возможности специального программного обеспечения, в том числе библиотеки и цифровые платформы;
- учащийся умеет компилировать проект из различных объектов, выстраивая логику взаимодействий, пространства, в соответствии с исходной идеей (сценарием) для последующей демонстрации с участием пользователей (зрителей);
- учащийся знает об инновациях и направлениях развития оборудования и программного обеспечения в сфере интерактивных цифровых технологий.

Учебный план

1-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Введение в креативные индустрии	16	16	32	Презентации Тематическое тестирование
1.1	Презентация школы, студий. Представление образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности.	1	1	2	Сессия «вопрос-ответ» Обсуждение результатов дня.
1.2	Анимация.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.3	Дизайн.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.4	Звукорежиссура и современная электронная музыка.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.5	Фото- и видеопроизводство.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.6	Интерактивные цифровые технологии.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
2.	Направления креативных индустрий	53	97	150	Обсуждение результатов работы
	<i>Раздел 2.1. Студия анимации</i>	12	18	30	
2.1.1	Знакомство с группой. Этапы создания мультфильма. Аналоговые техники.	1	2	3	Обсуждение. Вопросы.
2.1.2	Раскадровка. Монтажные фразы	1	2	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.1.3	Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме.	2	4	6	Выставка Постановочный тест План дальнейшей работы.
2.1.4	Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика перекадного персонажа общий и крупный план.	2	4	6	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
2.1.5	Базовые законы анимационного движения. Подготовка – остаточное движение - захлест. Движение по дуге.	2	4	6	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
2.1.6.	Основы Adobe Premiere. Ритм, паузы и движение в монтаже.	4	2	6	Совместный просмотр.

					Обратная связь от учащихся, от педагога.
	<i>Раздел 2.2 Студия дизайна</i>	11	19	30	
2.2.1	Дизайн-мышление, задачи дизайна. Виды дизайна. Генерация идей. Разработка эскизов.	3	3	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2.2	Иллюстрация. Создание персонажа. Введение в Adobe Photoshop	2	4	6	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога.
2.2.3	Графический дизайн. Введение в Adobe Illustrator.	2	4	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2.4	Работа с объемными объектами. Макетирование.	2	4	6	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога Рефлексия
2.2.5	Графический дизайн, иллюстрация, промышленный дизайн. Подготовка проекта к презентации. Вывод на печать.	2	4	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
	<i>Раздел 2.3 Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки</i>	10	20	30	
2.3.1	Введение в историю музыки. Природа, физика звука. Музыкальные жанры.	2	4	6	Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия
2.3.2	Основы работы в DAW (ПО для создания музыки). Понятие о темпе, размерности, метре.	2	4	6	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.3	Введение в элементарную теорию музыки. Тональность, лад. Знакомство с Midi-клавиатурой.	1	2	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.4	Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.	1	2	3	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.5	Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе. Работа с библиотекой звуков.	2	4	6	Обратная связь от педагога Самооценка.
2.3.6	Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом)	2	4	6	Презентация. Обратная связь от педагога. Групповое обсуждение. Рефлексия.

	<i>Раздел 2.4 Студия фото- и видеопроизводства</i>	10	20	30	
2.4.1	Съемка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съемочный процесс, этапы и участники.	1	2	3	Обратная связь от учащихся. Рефлексия.
2.4.2	Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка.	1	2	3	Обратная связь от преподавателя. Обсуждение чек-листов для проведения съемки.
2.4.3	Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.	2	4	6	Обратная связь от учащихся. Самооценка.
2.4.4	Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.	2	4	6	Самооценка. Обратная связь.
2.4.5	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.	2	4	6	Просмотр видео работы, саморефлексия от учащихся. Сравнение результата с задуманным проектом.
2.4.6	Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.	2	4	6	Просмотр фото работ. Саморефлексия от учащихся Сравнение результата с задуманным проектом. Подведение итогов преподавателем
	<i>Раздел 2.5 Студия интерактивных цифровых технологий</i>	10	20	30	
2.5.1	История интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре. Технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR).	1	2	3	Обсуждение результатов работы. Опрос. Рефлексия.
2.5.2	Основные этапы создания интерактивного контента. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним. Конструктор интерактивных взаимодействий.	1	2	3	Обсуждение результатов работы. Обратная связь. Рефлексия групповая
2.5.3	Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства. Обзор технологий	2	4	6	Обсуждение результатов работы и возникших проблем Составление инструкции.

	распознавания жестов, движения, мимики, речи.				Рефлексия групповая.
2.5.4	Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам. Технология захвата движения и мимики. Взаимодействие реального актера и виртуального персонажа. Цифровые персонажи.	2	4	6	Презентация результатов работы. Критериальная оценка результатов работы. Рефлексия.
2.5.5	Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу. Восприятие зрителя. Цифровой перформанс.	2	4	6	Обсуждение идей Обратная связь. Чек-лист.
2.5.6	Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу.	2	4	6	Демонстрация результатов групповой работы. Обратная связь.
3.	Межстудийные проекты	8	98	106	
3.1	Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.	0	2	2	Перечень идей проектов.
3.2	Планирование проекта.	0	2	2	План проекта.
3.3	Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.	8	46	54	Обсуждение промежуточных этапов работы.
3.4	Организация Фестиваля креативных индустрий и подготовка проектов к презентации на Фестивале.	0	40	40	Репетиция презентаций проектов.
3.5	Фестиваль креативных индустрий	0	6	6	Фестиваль. Защита проекта.
3.6	Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.	0	2	2	Рефлексия. Обратная связь.
	ИТОГО (общее количество часов)	76	212	288	

2-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Дисциплина по выбору. Анимация.	48	156	204	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору. Дизайн.	54	150	204	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору. Интерактивные цифровые технологии.	69	135	204	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору. Звуковой дизайн.	62	142	204	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору. Студийная звукорежиссура.	58	146	204	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору. Современная электронная музыка.	111	93	204	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору. Видеопроизводство.	68,5	135,5	204	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору. Видеомонтаж и моушн-дизайн.	76	128	204	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору. Фотография.	74	130	204	В соответствии с рабочей программой.
2.	Межстудийный проект	0	84	84	Оценка проектов. Рефлексия/ретроспектива.
	ИТОГО (общее количество часов)			288	

Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Креативные индустрии»

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2022	31.05.2023	36	108	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие – 2 часа
2 год	01.09.2023	31.05.2024	36	108	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие – 2 часа