

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»
Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования «Российский государственный институт сценических искусств»
в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства»
Школа креативных индустрий

Утверждаю:
И. о. первого проректора – проректора по учебной
и воспитательной работе
Е. В. Третьякова
«25» июля 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Креативные индустрии»**

Срок реализации программы: 2 года

Возраст обучающихся: 12–17 лет

Кемерово 2024

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа представляет собой корректировку программы «Креативные индустрии», утвержденной 09.08.2022.

Корректировку подготовила:

Никулина К. С., руководитель образовательных программ ШКИ г. Кемерово

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.

Согласовано:

Начальник учебно-методического управления

_____ / Т. В. Сиднева/

Пояснительная записка

Содержание образования и условия организации обучения и воспитания обучающихся определяются дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «Креативные технологии» (ДООП «Креативные технологии»). ДООП «Креативные технологии» 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 РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)», утвержденные Министерством образования и науки РФ 18.11.2015;
- Долгосрочной программой содействия занятости молодежи на период до 2030 г. от 14.12.2021 № 3581-р.;
- 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 28.09.2020 года № 28);
- локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств» и Филиала, регламентирующими организацию образовательного процесса.

Направленность программы

Направленность программы: художественная.

Отличительные особенности программы

Образовательный опыт обучающегося в ШКИ формируется через освоение основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и реализацию собственных проектов.

Программа предусматривает два этапа:

первый год обучения – обучающиеся знакомятся в целом со спецификой креативных индустрий и последовательно занимаются в каждой студии;

второй год обучения – обучающийся выбирает одну из студий (или одну их специализаций студий) для углубленного обучения в течении года.

Главные особенности ДООП «Креативные технологии» – модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений деятельности ШКИ, межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов для дальнейшего совершенствования практических навыков. Межстудийные проекты реализуются в коллаборации с обучающимися и педагогами различных студий ШКИ.

Особенности состава обучающихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

Адресат программы

Обучающиеся 12–17 лет, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных технологий (анимации, дизайна, звукорежиссуры и современной электронной

музыки, современных интерактивных технологий, фото-и видеопроизводства), готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 2 года.

Объем программы – 648 академических часов.

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

Цель программы: погрузить обучающихся 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 целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: препродакшн – продакшн – постпродакшн;
- научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений или поднаправлений креативных индустрий.

Развивающие:

- освоить последовательность 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 командной проектной деятельности.

Воспитательные:

- привлечь обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- развить умение работать в команде и умение выслушать друг друга;
- воспитать чувство ответственности за партнеров и за себя;
- сформировать умение поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитать самостоятельность и инициативность.

Условия реализации программы

Условия набора

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

Условия формирования групп

Учебные группы имеют разновозрастной состав обучающихся. На второй год обучения может проводиться дополнительный набор обучающихся 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 технологий (анимации, дизайна, звукорежиссуры и современной электронной музыки, фото- и видеопроизводства, современных интерактивных технологий).

Количество обучающихся в группе

Общее число обучающихся на одном потоке – не менее 50 человек, которые формируются в группы для работы по студиям. Рекомендуемая наполняемость одной группы – от 8 до 12 человек, оптимальный размер группы – 10 человек. Максимальное количество потоков – 3. Творческие испытания не предусмотрены.

Особенности организации образовательного процесса

Особенностью образовательного процесса по ДООП «Креативные технологии» является комплексность и многообразие направлений деятельности обучающихся, масштабность педагогических целей и задач. Образовательный процесс организован преимущественно на интерактивных формах проведения занятий: все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать, проектировать и рефлексировать по поводу того, что они знают и умеют, – это способствует формированию высокого уровня эмоционального единения обучающихся.

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого включаются эффективные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий. Такой подход дает возможность обучающимся применять на практике полученные теоретические знания и приобретать ценные умения.

Образовательный процесс требует очной организации. При необходимости ДООП «Креативные технологии» может реализовываться с применением дистанционных образовательных технологий с использованием электронных платформ и ресурсов 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 обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам организуется с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся.

Формы проведения занятий

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

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.

Формы организации деятельности обучающихся 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 обучающихся 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), 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, монитором 4К, графическим планшетом, мышью, наушниками. Монтажная станция снабжена дополнительным монитором и акустическими мониторами. 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).

В студии должны быть: столы аудиторные, стулья, телевизор, доска, шкаф, светильники, жалюзи, компьютеры, графические планшеты, сканер.

Студия интерактивных цифровых технологий

Студия предназначена для проведения теоретического и практического обучения по направлениям: интерактивный арт, интерактивные спектакли и шоу, дизайн виртуальной среды.

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.

В состав оборудования студии входят: столы, шкаф, стулья, светильники потолочные, жалюзи, проектор, очки виртуальной реальности, компьютеры.

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. Количество обучающихся 10 человек и один педагог. В студии должны быть: стул аудиторный, столы компьютерные, мониторы ЖК, сканер, процессор, проектор, доска классная магнитная, светильник, кресло операторское, стенд, рекордеры, ноутбук, наушники, портативная активная акустическая система, микрофоны, радиосистемы, звуковые карты, карта памяти, источник бесперебойного питания, программно-аппаратный комплекс, жалюзи, увлажнитель воздуха, микшерный пульт, проигрыватель, ноутбук, компьютер, петличные микрофоны.

Студия фото- и видеопроизводства

Студия предназначена для проведения учебных занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства.

В студии должны быть: стул аудиторный, стол компьютерный, монитор ЖК, сканер, стол компьютерный угловой с тумбой, процессор, проектор, доска классная магнитная, жалюзи, увлажнитель воздуха, светильник, кресло операторское, стенд, рекордеры, ноутбук, наушники, портативные активные акустические системы, микрофоны, радиосистемы, звуковые карты, карта памяти, источник бесперебойного питания, программно-аппаратный комплекс, микшерный пульт, проигрыватель, моноблок, видеокамера, хромакей, светопоглощающий флаг черный, отражатель белый-серебряный, октобокс, софтбокс, штатив, хейзер, набор для съемки, телевизор, компьютер, карты памяти для фото, зарядные устройства, петличные микрофоны, рекордер.

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 обучающихся, креативность и нестандартный подход к решению задач, умение работать с информацией (поиск, анализ, применение), умение работать в команде, художественные способности, эстетический вкус, чувство стиля и гармонии, умение находиться в тренде. В рамках реализации образовательной программы возможно присутствие двух педагогов в студии.

Планируемые результаты

Личностные:

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

Метапредметные:

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

Предметные (по студиям):

Анимация:

- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве и использует их в практической деятельности, может правильно интерпретировать поставленную задачу;

- обучающийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;

- обучающийся снимает последовательную (покадровую) переключательную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;

- обучающийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;

- обучающийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;

- обучающийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподавания анимационного фильма;

- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;

- обучающийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов, персонажей и анимацию;

- обучающийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

Дизайн:

- обучающийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;

- обучающийся 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 (Adobe Creative Cloud);

- обучающийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов (Adobe Creative Cloud);

- обучающийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов (Adobe Creative Cloud);

- обучающийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;

- обучающийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка; с художественными инструментами: кисти, краски и др.;

- обучающийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.

Интерактивные цифровые технологии:

- обучающийся знает историю развития виртуальной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий внутри виртуального пространства, типы используемого оборудования;

- обучающийся 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;

- обучающийся знает историю развития дополненной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами дополненной реальности, типы используемого оборудования;

- обучающийся 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;

- обучающийся знает историю развития смешанной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами смешанной реальности, типы используемого оборудования;

- обучающийся 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;

- обучающийся при создании интерактивных цифровых проектов использует инструменты и возможности специального программного обеспечения, в том числе библиотеки и цифровые платформы;

- обучающийся умеет компилировать проект из различных объектов, выстраивая логику взаимодействий, пространства, в соответствии с исходной идеей (сценарием) для последующей демонстрации с участием пользователей (зрителей);

- обучающийся знает об инновациях и направлениях развития оборудования и программного обеспечения в сфере интерактивных цифровых технологий.

Звукорежиссура и современная электронная музыка:

- обучающийся 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;

- обучающийся умеет «снимать» музыку разных жанров (ритм, гармония, инструменты и проч.);

- обучающийся создает и редактирует звуковые фрагменты, музыкальные композиции и звуковое сопровождение при помощи звуковых и музыкальных инструментов VST, с использованием мидиклавиатуры и мидиконтроллера;

- обучающийся получил представление о музыкальной индустрии (радио, телевидение, интернет), оформлении и использовании авторских прав в музыкальной индустрии, способах дистрибуции, стриминга и монетизации.

Фото- и видеопроизводство:

- обучающийся знает историю возникновения фотографии, ключевые этапы и ярких представителей мирового фотоискусства;

- обучающийся знает различные жанры фотографии (пейзаж, портрет, деловая фотография и др.) и присущие им каноны, может применить свои знания для создания фотографии в соответствующем жанре;

- обучающийся 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;

- обучающийся снимает фотографии соблюдая основные правила фотосъемки: технические требования (разрешение, ISO, тип сжатия); параметры съемки (баланс белого, экспозиция); творческая составляющая (композиция кадра, фокус, световая схема, цвета, идея);

- обучающийся сортирует отснятый материал и выбирает лучшие снимки (технические и художественные критерии);

- обучающийся 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;

- обучающийся в процессе фотосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, вспышки, рассеиватели, стойки, студийные фоны, квадрокоптер для фото- и видеосъемки;

- обучающийся создает собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

- обучающийся знает историю возникновения кинематографа и этапы эволюции видеопроизводства;

- обучающийся 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);

- обучающийся 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;

- обучающийся в процессе видеосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, источники света, рассеиватели, стойки, студийные фоны, штативы;

- обучающийся знает теорию и историю возникновения видеомонтажа;

- обучающийся знает принципы использования моушн дизайна в сфере видеопроизводства и может предложить варианты использования моушн дизайна для конкретного видео;

- обучающийся монтирует видео в соответствии с основными этапами и принципами монтажа;

- обучающийся знает принципы цветокоррекции и первичной обработки видео (коррекция экспозиции, светлых участков, теней, баланса белого), владеет грейдингом (тонирование видео, творческая обработка);

- обучающийся отсматривает, анализирует и отбирает кадры из предложенного материала, предлагает варианты монтажа и собирает видеопродукт;

- обучающийся выстраивает сюжет и логику видеоряда в соответствии с поставленной задачей (хронометраж, сюжет, настроение, замысел);

- обучающийся монтирует готовый видеопродукт, используя разные инструменты и приемы видеомонтажа и цветокоррекции в Adobe Premiere, понимая их взаимосвязь и влияние на итоговый результат.

Учебный план 1-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Модуль 1. Введение в креативные технологии	6	3	9	Презентации Тематическое тестирование
1.1	Презентация школы, студий. Представление образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности.	1	0	1	Сессия «вопрос-ответ». Обсуждение результатов дня.
1.2	Анимация.	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.3	Дизайн.	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.4	Звукорежиссура и современная электронная музыка.	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.5	Интерактивные цифровые технологии.	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.6	Фото-и видеопроизводство	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.7	Погружение в образовательную среду	0	3	3	Диагностика личностных характеристик, творческих интересов, беседы, тренинг.
2.	Модуль 2. Направления креативных технологий	45	90	135	Обсуждение результатов работы
	<i>Раздел 2.1. Студия анимации</i>	9	18	27	
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.	1	2	3	Выставка. Постановочный тест. План дальнейшей работы.
2.1.4	Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика переключного персонажа общий и крупный план.	2	4	6	Совместный просмотр. Обратная связь от обучающихся, от педагога.
2.1.5	Базовые законы анимационного движения. Подготовка – остаточное движение - захлест. Движение по дуге.	2	4	6	Совместный просмотр. Обратная связь от обучающихся, от педагога.
2.1.6.	Основы Adobe Premiere. Ритм, паузы и движение в монтаже.	2	4	6	Совместный просмотр.

					Обратная связь от обучающихся, от педагога.
	<i>Раздел 2.2 Студия дизайна</i>	9	18	27	
2.2.1	Дизайн-мышление, задачи дизайна. Виды дизайна. Генерация идей. Разработка эскизов.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2.2	Иллюстрация. Создание персонажа. Введение в Adobe Photoshop	1	2	3	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога.
2.2.3	Графический дизайн. Введение в Adobe Illustrator.	1	2	3	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>	9	18	27	
2.3.1	Введение в историю музыки. Природа, физика звука. Музыкальные жанры.	1	2	3	Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия
2.3.2	Основы работы в DAW (ПО для создания музыки). Понятие о темпе, размерности, метре.	1	2	3	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.	2	4	6	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 подкаста. Обратная связь от педагога. Групповое обсуждение. Рефлексия.
	<i>Раздел 2.4 Студия интерактивных цифровых технологий</i>	9	18	27	

2.4.1	История интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре.	1	2	3	Обсуждение результатов работы. Опрос. Рефлексия.
2.4.2	Основные этапы создания интерактивного контента.	1	2	3	Обсуждение результатов работы. Обратная связь. Рефлексия групповая
2.4.3	Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности.	1	2	3	Обсуждение результатов работы и возникших проблем Составление инструкции. Рефлексия групповая.
2.4.4	Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам.	2	4	6	Презентация результатов работы. Критериальная оценка результатов работы. Рефлексия.
2.4.5	Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу.	2	4	6	Обсуждение идей Обратная связь. Чек-лист.
2.4.6	Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу.	2	4	6	Демонстрация результатов групповой работы. Обратная связь.
	<i>Раздел 2.5 Студия фото- и видеопроизводства</i>	9	18	27	
2.5.1	Съемка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съёмочный процесс, этапы и участники.	1	2	3	Обратная связь от обучающихся. Рефлексия.
2.5.2	Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка.	1	2	3	Обратная связь от преподавателя. Обсуждение чек-листов для проведения съемки.
2.5.3	Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.	1	2	3	Обратная связь от обучающихся. Самооценка.
2.5.4	Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.	2	4	6	Самооценка. Обратная связь.
2.5.5	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.	2	4	6	Просмотр видео работы, саморефлексия от обучающихся. Сравнение результата с задуманным проектом.

2.5.6	Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.	2	4	6	Просмотр фото работ. Саморефлексия от обучающихся. Сравнение результата с задуманным проектом. Подведение итогов преподавателем.
3.	Модуль 3. Проектный модуль (работа над проектом в студиях под руководством педагогов)	0	90	90	Открытая защита проектов. Оценка проектов. Рефлексия
3.1.	<i>Студия анимации</i>	0	18	18	Открытая защита индивидуальных, групповых и межгрупповых проектов.
3.2	<i>Студия дизайна</i>	0	18	18	
3.3	<i>Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки</i>	0	18	18	
3.4	<i>Студия интерактивных цифровых технологий</i>	0	18	18	
3.5	<i>Студия фото- и видеопроизводства</i>	0	18	18	
4.	Модуль 4. Межстудийные проекты	9	81	90	Открытая защита проектов. Оценка проектов. Рефлексия
4.1	Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.	0	3	3	Перечень идей проектов.
4.2	Планирование проекта.	0	6	6	План проекта.
4.3	Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.	9	51	60	Обсуждение промежуточных этапов работы.
4.4	Организация Фестиваля креативных индустрий и подготовка проектов к презентации на Фестивале.	0	12	12	Репетиция презентаций проектов.
4.5	Фестиваль креативных индустрий	0	6	6	Фестиваль. Защита проекта.
4.6	Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.	0	3	3	Рефлексия. Обратная связь.
	ИТОГО (общее количество часов)	60	264	324	

2-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Дисциплина по выбору. Модуль 1–2	48	168	216	Оценка проектов. Рефлексия
	Дисциплина по выбору. Анимация.	48	168	216	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Дизайн.	48	168	216	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Интерактивные цифровые технологии.	48	168	216	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Звукорежиссура и электронная музыка.	76	140	216	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Фото- и видеопроизводство	48	168	216	В соответствии с рабочей программой
2	Межстудийный проект	0	108	108	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
	ИТОГО (общее количество часов)			324	

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	09.09.2024	07.06.2025	36	108	324	3 раза в неделю по 3 часа
2 год	08.09.2025	06.06.2026	36	108	324	3 раза в неделю по 3 часа