

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ № 7»

ПРИНЯТО на заседании Методического совета протокол № 02 от 16.04.2025	УТВЕРЖДАЮ Директор МБУДО «ДШИ № 7» И.Ю, Колибердин Приказ № 52-ОД от 18.04.2025
--	---



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ № 7»

ПРИНЯТО на заседании Методического совета протокол № 02 от 16.04.2025	УТВЕРЖДАЮ Директор МБУДО «ДШИ № 7» Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Креативные индустрии»
--	--

Срок реализации программы: 2 года
Возраст обучающихся: ученики 5 - 11 классов общеобразовательных организаций

Срок реализации программы: 2 года
Возраст обучающихся: ученики 5 - 11 классов общеобразовательных организаций

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные индустрии».

Разработчик:

Долгополова Алина Александровна,
методист МБУДО «ДШИ № 7»

Пояснительная записка

Содержание образования и условия организации обучения и воспитания обучающихся определяются дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «Креативные индустрии» (ДООП «Креативные индустрии»). ДООП «Креативные индустрии» 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 муниципальном бюджетном учреждении дополнительного образования «Детская школа искусств № 7» «Школа креативных индустрий» (далее – 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 индустрии» – 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

Ученики 5 - 11 классов общеобразовательных организаций, 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 – 612 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 ученики 5 - 11 классов общеобразовательных организаций, 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 60 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 – 2. Творческие испытания не предусмотрены.

Особенности организации образовательного процесса

Особенностью образовательного процесса по ДООП «Креативные индустрии» 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 индустрии» 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 и 3D-графики

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, короб для проводов, активная вентиляционная система, телевизор, Мульт-лаборатория. 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 теоретических занятий и практике дизайна, для проектной работы, результатом которой является

дизайн-решение или продукт (иллюстрация, графика, трехмерный объект) и предполагает размещение 10 обучающихся и одного педагога. В помещении должны быть окна, с возможностью плотного затемнения, короб для проводов, активная вентиляционная система, телевизор. Зона дизайна 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. В классе должны быть размещены столы, стулья, шкаф, МФУ, Лазерно-гравировальный станок.

Студия интерактивных цифровых технологий VR и AR

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, трекеры, костюм и перчатки для захвата движения.

Студия звукорежиссуры

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, проектор, светильник, кресло операторское, стенд, рекордеры, ноутбук, наушники, портативная активная акустическая система, микрофоны, радиосистемы, звуковые карты, карта памяти, программно-аппаратный комплекс, микшерный пульт, проигрыватель, ноутбук, компьютер, петличные микрофоны.

Студия современной электронной музыки

Студия предназначена для проведения теоретических и практических занятий по направлению современная электронная музыка. Количество обучающихся 10 человек и один педагог. В студии должны быть: стул аудиторный, столы компьютерные, мониторы ЖК, сканер, проектор, светильник, кресло операторское, стенд, рекордеры, ноутбук, наушники, портативная активная акустическая система, микрофоны, радиосистемы, звуковые карты, карта памяти, программно-аппаратный комплекс, микшерный пульт, проигрыватель, ноутбук, компьютер, синтезатор, диджейский мультимедиа, контроллеры.

Студия фото- и видео производства

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

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

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 и 3D-графика:

- 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) перекладную 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 преподакшн 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;

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

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

- 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 VR и AR:

- 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:

- обучающийся знает устройство и принципы работы в студии звукозаписи, может применить свои знания на практике для организации своей работы в любой студии звукозаписи;

- обучающийся знает этапы создания музыкального продукта и их наполнение, создает аудио продукт, следуя изученной последовательности этапов;

- обучающийся создает аудио продукт, следует принципам работы со звуком (громкость, электробезопасность, акустика, правила использования микрофонов, усилителей и предусилителей) и использует подходящий для решения поставленной задачи формат звукового файла;

- обучающийся 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);

- обучающийся сводит аудиоматериал и проводит мастеринг (финальная обработка) под конкретные условия использования аудиоматериала;

- обучающийся в процессе записи и обработки звука использует различное оборудование: компьютер, микрофоны, звуковые карты, микшерный пульт, миди контроллеры, акустические мониторы, рекордеры.

- обучающийся знает элементарную физику звука: особенности распространения звука, свойства звука, акустику помещений, электроакустику и др. и применяет их в практической деятельности;

- обучающийся создает собственные тематические библиотеки звуков с помощью звукового оборудования и специального программного обеспечения для использования их в звуковом дизайне и при создании музыки;

- обучающийся создает комплексное многодорожечное звуковое сопровождение к видеоряду (шумы, музыкальное сопровождение, озвучка) с помощью звукового оборудования и специального программного обеспечения; - обучающийся 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, миди клавиатура, звуковая карта, наушники) и специальным программным обеспечением

Современная электронная музыка:

- обучающийся 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;

- 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 знает основные жанры классической и современной музыки, их особенности, стиль звучания, характерный набор инструментов, ключевых композиторов и музыкальных деятелей в каждом жанре;

- обучающийся знает мировую и российскую историю диджеинга и представляет какое оборудование может быть использовано в диджеинге;

- обучающийся умеет работать с цифровым и/или виниловым DJ оборудованием и DJ миди контроллером, а также техники сведения музыкальных композиций с использованием этого оборудования;

- 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, 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;

- 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, может определить по отрывку видео период его создания, кратко описать характерную для этого периода технику и оборудование;

- обучающийся 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;

- обучающийся снимает видео в различных жанрах, используя разные типы камер для съемки (разные марки, разные размеры матриц - полный кадр и кропфактор) с учетом разных световых условий (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, источники постоянного света, разной световой температуры);

- обучающийся использует программное обеспечение для работы с разными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);

- 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 может сделать первичную обработку видео (коррекция экспозиции, светлых участков, теней, баланса белого) и грейдинг (тонирование видео, творческая обработка);

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

Учебный план 1-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Модуль 1. Введение в креативные индустрии	7	3	10	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 и 3D-графика	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование
1.3	Дизайн	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование
1.4	Интерактивные цифровые технологии VR и AR	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование
1.5	Звукорежиссура	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование
1.6	Современная электронная музыка.	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование
1.7	Фото- и видеопроизводство	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование
1.8	Погружение в образовательную среду	0	3	3	Диагностика личностных характеристик, творческих интересов,

					беседы, тренинг.
2.	Модуль 2. Направления креативных технологий	36	96	132	Обсуждение результатов работы
2.1.	<i>Раздел 2.1. Студия анимации и 3D-графики</i>	6	16	22	
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 перекадровочного персонажа общий и крупный план.	1	3	4	Совместный просмотр. Обратная связь от обучающихся, от педагога.
2.1.5	Базовые законы анимационного движения. Подготовка – остаточное движение – захлест. Движение по дуге.	1	3	4	Совместный просмотр. Обратная связь от обучающихся, от педагога.
2.1.6	Основы видеомонтажа. Ритм, паузы и движение в монтаже.	1	4	5	Совместный просмотр.
2.2.	<i>Раздел 2.2. Студия дизайна</i>	6	16	22	
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 AliveColors Business	1	2	3	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от

					педагога.
2.2.3	Графический дизайн. Введение в AliveColors Business.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2.4	Работа с объемными объектами. Макетирование.	1	3	4	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога Рефлексия
2.2.5	Графический дизайн, иллюстрация, промышленный дизайн. Подготовка проекта к презентации. Вывод на печать.	1	3	4	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.3.	<i>Раздел 2.3. Студия интерактивных цифровых технологий VR и AR.</i>	1	4	5	
2.3.1	История интерактивных и иммерсивных технологий, их использование.	1	2	3	Обсуждение результатов работы. Опрос. Рефлексия.
2.3.2	Основные этапы создания интерактивного контента.	1	2	3	Обсуждение результатов работы. Обратная связь. Рефлексия групповая
2.3.3	Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности.	1	2	3	Обсуждение результатов работы и возникших проблем Составление инструкции. Рефлексия групповая.
2.3.4	Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам.	1	4	5	Презентация результатов работы. Критериальная оценка результатов работы. Рефлексия.
2.3.5	Визуальная составляющая	1	4	5	Обсуждение

	интерактивного шоу.				идей Обратная связь. Чек-лист.
2.3.6	Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного шоу.	2	4	6	Демонстрация результатов групповой работы. Обратная связь.
2.4.	<i>Раздел 2.4. Студия звукорежиссуры</i>	6	16	22	
2.4. 1	Создание музыкальной композиции. Понятие о темпе, размерности, метр. Музыкальные жанры.	1	2	3	Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.4. 2	Базовая микрофонная и линейная звукозапись. Примеры записи голоса и инструментов. Микрофонные техники, типы микрофонов, преампов, аналоговая обработка записи. Примеры записи голоса и инструментов. Запись различных инструментов, тембр, разные сочетания окрасов.	1	2	3	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.4. 3	Создание звукового дизайна, звук в клипах, фильмах, репортажах, играх.	1	2	3	Обратная связь от педагога. Сравнение результатов работы с оригиналом. Самооценка.
2.4. 4	Редакция записанного материала, выбор дублей, кроссфейды, овердабы. Приемы работы с исполнителем. «Сдвиг» по сетке времени, «сдвиг» по тональности (тюн).	1	3	4	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.4. 5	Основы мультитрекового сведения, группы инструментов, эффекты,	1	3	4	Ретроспектива деятельности. Обратная

	этапы построения микса, жанровое многообразие, детали обработки и эффектов.				связь от педагога. Рефлексия.
2.4.6	Мастеринг современного трека, публикация на площадках. Продакшн трека.	1	4	5	Групповое обсуждение. Рефлексия. Размещение работ на внешних ресурсах.
2.5.	<i>Раздел 2.5. Студия современной электронной музыки.</i>	6	16	22	
2.5.1	Введение в историю музыки. Природа, физика звука. Музыкальные жанры.	1	2	3	Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия
2.5.2	Обзор возможностей Cubase Pro 14. Понятие VST и MIDI, сэмплы и ваншоты. Понятие контроллера и миди-клавиатуры. Понятие о темпе, размерности, метре.	1	2	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.5.3	Введение в элементарную теорию музыки. Тональность, лад. Знакомство с Midi-клавиатурой.	1	2	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.5.4	Сведение. Прозрачность звучания, громкостной баланс. Частотные конфликты. Конфликт - бочка- бас. Эквализация. Компрессия и сайд-чейн. Музыка прогрессив. Стереокартинка, холофонический эффект, моносовместимость, панорамирование. Эквализация всего микса. Обработка мастер- канала и мастеринг.	1	3	4	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.

2.5.5	Понятие «Диджей». Введение в специальность. Структура трека. Квадраты. Музыкальная фраза. Словарь Диджея. Термины. Классическое сведение. Теория и практика. Гармоничное сведение. Кварто-квинтовый круг.	1	3	4	Обратная связь от педагога Самооценка.
2.5.6	Подготовка к контрольному миксу. Классическое сведение. Промежуточная рефлексия.	1	4	5	Презентация подкаста. Обратная связь от педагога. Групповое обсуждение. Рефлексия.
2.6.	<i>Раздел 2.6. Студия фото- и видеопроизводства</i>	6	16	22	
2.6.1	Съемка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съёмочный процесс, этапы и участники.	1	2	3	Обратная связь от обучающихся. Рефлексия.
2.6.2	Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка.	1	2	3	Обратная связь от преподавателя. Обсуждение чек- листов для проведения съемки.
2.6.3	Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.	1	2	3	Обратная связь от обучающихся. Самооценка.
2.6.4	Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.	1	3	4	Самооценка. Обратная связь.

2.6.5	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.	1	3	4	Просмотр видео работы, саморефлексия от обучающихся. Сравнение результата с задуманным проектом.
2.6.6	Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.	1	4	5	Просмотр фоторабот. 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	84	84	Открытая защита проектов. Оценка проектов. Рефлексия
3.1	Анимация и 3D-графика.	0	14	14	Открытая защита индивидуальных, групповых и межгрупповых проектов.
3.2	Дизайн.	0	14	14	
3.3	Интерактивные цифровые технологии VR и AR.	0	14	14	
3.4	Звукорежиссура	0	14	14	
3.5	Современная электронная музыка.	0	14	14	
3.6	Фото- и видеопроизводство	0	14	14	
4.	Модуль 4. Межстудийные проекты	7	73	80	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.	7	45	55	Обсуждение промежуточных этапов работы.
4.4	Организация Фестиваля креативных индустрий и подготовка проектов к презентации на Фестивале.	0	10	10	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)	50	256	306	

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	42	162	204	Оценка проектов. Рефлексия
	Дисциплина по выбору. Анимация и 3D-графика.	42	162	204	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Дизайн.	42	162	204	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Интерактивные цифровые Технологии VR и AR.	42	162	204	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Звукорежиссура	42	162	204	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору.	42	162	204	В

	Современная электронная музыка.				соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Фото- и видеопроизводство	42	162	204	В соответствии с рабочей программой
2	Меж студийный проект	0	102	102	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
	ИТОГО (общее количество часов)			306	

**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	31.05	34	102	306	3 раза в неделю по 3 часа
2 год	01.09	31.05	34	102	306	3 раза в неделю по 3 часа