

**Министерство культуры и туризма Калужской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Калужской области «Калужский областной колледж культуры и искусств»
структурное подразделение Школа креативных индустрий**

УТВЕРЖДЕНО

Приказом № 92-1/д от «01» сентября
2025г.

ГБПОУ КО «Калужский
областной колледж культуры и искусств»

Директор

 Е.Ю. Синюкова



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

**Возраст учащихся: 5-11 класс
Срок реализации: 2 года**

г. Калуга,
2025 г.

Организация-разработчик: ГБПОУ КО «Калужский областной колледж культуры и искусств» - структурное подразделение Школа креативных индустрий.

Разработчики: администрация и преподаватели Школы креативных индустрий.

Раздел 1. Общие положения

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

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказом Минпросвещения России 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);
- Уставом и локальными нормативными актами ГБПОУ КО «Калужский колледж культуры и искусств».

Раздел 2. Общая характеристика образовательной программы

Программа реализуется в Школе креативных индустрий» (далее – ШКИ) - структурное подразделение ГБПОУ КО «Калужский областной колледж культуры и искусств».

Уровень образования: дополнительное образование детей.

Уровень освоения программы: базовый.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

Адресат программы: учащиеся 5-11 классов, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных индустрий (анимации и 3D-графики, графического дизайна, звукорежиссуры и саунд-дизайна, современной электронной музыки, фотографии и видеопроизводства, интерактивных технологий VR/AR/MR), готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем образовательной программы составляет: 576 академических часа.

Срок получения образования по образовательной программе: 2 года.

Режим занятий: 3 раза в неделю - 2 раза по 3 академических часа и 1 раз по 2 академических часа.

Программа предусматривает два этапа:

первый год обучения – учащиеся знакомятся в целом со спецификой креативных индустрий и последовательно занимаются в каждой студии (288 часов на группу);

второй год обучения – учащийся выбирает одну из студий для углубленного обучения в течении года (288 часов на группу).

В соответствии со ст.14 ФЗ-273 образовательная деятельность осуществляется на государственном языке РФ - русском.

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 индустрий (анимации, дизайна, звукорежиссуры, современной электронной музыки, фото- и видеопроизводства, интерактивных цифровых технологий).

Наполняемость одной группы – не более 10 человек.

Особенностью образовательного процесса по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные индустрии» является его комплексный и практико-ориентированный характер, предполагающий освоение обучающимися различных направлений деятельности в сфере современных креативных индустрий.

Ключевым элементом программы является проектная деятельность. Обучающиеся разрабатывают и реализуют собственные творческие проекты с использованием современного технологического оборудования и цифровых инструментов: фото- и видеотехники, студийного света и звука, программ для графического дизайна, анимации, монтажа и медиапроизводства. Проектная работа позволяет интегрировать полученные знания и навыки, формирует у обучающихся опыт самостоятельной творческой и командной деятельности, развивает креативное мышление, инициативность и способность доводить идеи до законченного продукта.

Образовательный процесс организуется преимущественно в интерактивных формах, предполагающих активное включение обучающихся в познавательную и творческую деятельность. В ходе занятий обучающиеся участвуют в обсуждениях, анализируют практические кейсы, вырабатывают и аргументируют собственную позицию, учатся принимать решения и работать в команде. В образовательной практике используются разнообразные формы работы: индивидуальная, парная и групповая деятельность, проектная работа, решение проблемных задач, творческие задания, работа с различными источниками информации, а также использование современных информационно-коммуникационных технологий.

Особое внимание уделяется формированию у обучающихся навыков критического мышления, коммуникации, совместной работы и рефлексии результатов собственной деятельности. Такой подход обеспечивает возможность применения полученных знаний на практике и способствует развитию устойчивого интереса к современным творческим профессиям.

Содержательная направленность реализуемых обучающимися проектов ориентирована на создание социально значимого и культурно ценностного медиаконтента. Проекты разрабатываются с учетом общечеловеческих и духовно-нравственных ценностей, принципов уважения к культурному наследию, традициям и современным социальным нормам, а также направлены на

формирование ответственного и этического отношения к созданию и распространению медиапродукции.

Реализация программы преимущественно предполагает очную форму обучения, что обусловлено необходимостью работы с профессиональным оборудованием и совместной проектной деятельностью. При необходимости образовательный процесс может быть организован с применением дистанционных образовательных технологий с использованием электронных образовательных платформ, сервисов для онлайн-взаимодействия и иных цифровых ресурсов, регламентированных локальными актами образовательной организации.

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов образовательный процесс организуется с учетом особенностей их психофизического развития, с применением адаптированных методов обучения и созданием условий, обеспечивающих доступность образовательной среды.

В образовательном процессе используются современные педагогические технологии: технологии индивидуализации и дифференциации обучения, группового и коллективного взаимодействия, модульного и развивающего обучения, проблемного обучения, проектной деятельности, игровые и коммуникативные технологии, технологии развития критического мышления, портфолио достижений и другие методические подходы, направленные на развитие творческого потенциала обучающихся.

Формы проведения занятий: в рамках реализации программы используются разнообразные формы и методы обучения, обеспечивающие активное включение обучающихся в познавательную и творческую деятельность, развитие их практических навыков и проектного мышления.

Методы обучения: в образовательном процессе применяются словесные, наглядные и практические методы обучения. В зависимости от целей и содержания занятия используются объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, проблемный, исследовательский и проектный методы. Также активно применяются игровые, дискуссионные и интерактивные методы обучения, направленные на развитие творческого мышления, коммуникативных навыков и способности к самостоятельному поиску решений.

Формы проведения занятий: образовательный процесс реализуется через различные организационные формы, среди которых: лекции и тематические беседы, практические занятия, тренинги, мастер-классы, творческие мастерские, проектные лаборатории, «мозговые штурмы», обсуждение и анализ кейсов, презентации и защита проектов, выставки творческих работ, встречи с представителями профессионального сообщества, экскурсии, фестивали и иные формы, направленные на развитие творческого потенциала обучающихся и знакомство с профессиональной средой креативных индустрий.

Формы организации деятельности обучающихся: в процессе занятий используются различные формы организации учебной деятельности: фронтальная, групповая, подгрупповая, коллективная и индивидуальная работа, а также индивидуально-групповые форматы, обеспечивающие возможность реализации творческих проектов, развития самостоятельности обучающихся и формирования навыков командного взаимодействия.

Цель программы: формирование у учащихся целостного представления о сфере креативных индустрий через проектную деятельность, а также развитие их творческих способностей, креативного мышления в контексте дальнейшего профессионального самоопределения на профессии рынка труда сферы креативных индустрий.

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 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

- привлекать учащихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- уметь работать в команде, умение выслушать друг друга;
- воспитывать чувства ответственности за партнеров и за себя;
- формировать умения поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитывать самостоятельность и инициативу.

Раздел 3. Характеристика деятельности выпускника

ШКИ – образовательный центр, в котором реализуется ДООП в сфере медиа и коммуникаций, дизайна и интерактивных технологий. В ходе диалогового обучения учащиеся 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 учащимся применять на практике полученные теоретические знания и приобретать ценные умения.

Образовательный опыт учащегося в ШКИ формируется через освоение основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и

реализацию собственных проектов.

ШКИ включает 6 студий, каждая из которых соответствует одному из направлений креативных индустрий: анимация и 3-D графика, графический дизайн, звукорежиссура и саунд-дизайн, интерактивные цифровые технологии VR/AR/MR, современная электронная музыка, фотография и видеопроизводство.

Особенность ДООП – модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений ШКИ, обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов (в том числе и неудачных) для дальнейшего совершенствования практических навыков. В рамках ДООП, параллельно с изучением специализированных программ, предполагается изучение мировой художественной культуры, проведение тренингов по командному сотворчеству, просмотры фильмов с обсуждением, экскурсии.

Раздел 4. Планируемые результаты освоения образовательной программы

4.1. 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.

4.2. 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 знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

4.3. Предметные (по студиям):

Анимация и 3D-графика:

- учащийся знает основные термины и понятия, используемые в

анимационном производстве, и использует их 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 создание ключевых кадров, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;

- учащийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой препродакшн 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 постпродакшн анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

Графический 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;

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

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

- 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 оборудования: принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.

Звукорежиссура и саунд-дизайн:

- 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 аудиоматериал 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.
- 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 многодорожечное 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.).

Интерактивные цифровые технологии VR/AR/MR:

- 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, 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.

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 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.

Фотография и видеопроизводство:

- учащийся знает историю возникновения фотографии и ключевые этапы, 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;

- 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 и 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 видеоролик-портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

- учащийся знает теорию и историю возникновения видеомонтажа;

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

Раздел 5. Структура ДООП

5.1. Учебный план ДООП

1 год обучения

Название учебных дисциплин(модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
	Теория	Практика	Всего	
Направления креативных индустрий	105	135	240	
Студия анимации и 3-D графики	15	25	40	Вопросы от команд Индивидуальное задание Микро- презентации идей в группе Обратная связь от педагога Обсуждение результатов работы Практикум по созданию образа Рефлексия индивидуальной и командной работы Совместный просмотр с обсуждением снятого материала Тестовое задание
Студия графического дизайна	13	27	40	Вопросы от команд Индивидуальное задание Микро- презентации идей в группе Обратная связь от педагога Обсуждение результатов работы Практикум по созданию образа Рефлексия индивидуальной и командной работы Совместный просмотр с обсуждением снятого материала Тестовое задание Устный опрос
Студия звукорежиссуры и саунд-дизайна	14	26	40	Вопросы от команд Индивидуальное задание Микро- презентации идей в группе Обсуждение результатов работы Практикум по созданию образа Рефлексия индивидуальной и командной работы Совместный просмотр снятого материала Создание миксов Тестовое задание
Студия интерактивных цифровых технологий VR/AR/MR	21	19	40	Вопросы от команд Индивидуальное задание Микро- презентации идей в группе Обратная связь от педагога Обсуждение результатов работы Практикум по созданию образа Рефлексия индивидуальной и командной работы Совместное обсуждение пройденного материала Тестовое задание
Студия современной электронной музыки	21	19	40	Вопросы от команд Индивидуальное задание Микро- презентации идей в группе Обратная связь от педагога Обсуждение результатов работы Рефлексия индивидуальной и командной работы Совместный просмотр с обсуждением снятого материала Создание миксов Тестовое задание
Студия фотографии и видеопроизводства	21	19	40	Вопросы от команд Индивидуальное задание Микро- презентации идей в группе Обратная связь от педагога Обсуждение результатов работы Практикум по созданию образа Рефлексия индивидуальной и командной работы Совместный просмотр с обсуждением снятого материала Создание миксов Тестовое задание ЭССЭ
Проектная работа	0	48	48	Защита проекта
ИТОГО (общее количество часов)			288	

2 год обучения

Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
	Теория	Практика	Всего	
Дисциплина по выбору				
Студия анимации и 3-D графики	68	138	206	Вопросы от команд Индивидуальное задание Микро- презентации идей в группе Обратная связь от педагога Обсуждение результатов работы Практикум по созданию образа Рефлексия индивидуальной и командной работы Совместный просмотр с обсуждением снятого материала Тестовое задание
Студия графического дизайна	77	129	206	Вопросы от команд Индивидуальное задание Микро- презентации идей в группе Обратная связь от педагога Обсуждение результатов работы Практикум по созданию образа Рефлексия индивидуальной и командной работы Совместный просмотр с обсуждением снятого материала Тестовое задание Устный опрос
Студия звукорежиссуры и саунд-дизайна	77	129	206	Вопросы от команд Индивидуальное задание Микро- презентации идей в группе Обсуждение результатов работы Практикум по созданию образа Рефлексия индивидуальной и командной работы Совместный просмотр снятого материала Создание миксов Тестовое задание
Студия интерактивных цифровых технологий VR/AR/MR	50	156	206	Вопросы от команд Индивидуальное задание Микро- презентации идей в группе Обратная связь от педагога Обсуждение результатов работы Практикум по созданию образа Рефлексия индивидуальной и командной работы Совместное обсуждение пройденного материала Тестовое задание
Студия современной электронной музыки	97	109	206	Вопросы от команд Индивидуальное задание Микро- презентации идей в группе Обратная связь от педагога Обсуждение результатов работы Рефлексия индивидуальной и командной работы Совместный просмотр с обсуждением снятого материала Создание миксов Тестовое задание
Студия фотографии и видеопроизводства	83	123	206	Вопросы от команд Индивидуальное задание Микро- презентации идей в группе Обратная связь от педагога Обсуждение результатов работы Практикум по созданию образа Рефлексия индивидуальной и командной работы Совместный просмотр с обсуждением снятого материала Создание миксов Тестовое задание ЭССЭ
Проектная работа			82	Защита проекта
ИТОГО (количество часов по каждой дисциплине)			288	

5.2. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	1 сентября	31 мая	36	108	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие – 2 часа
2 год	1 сентября	31 мая	36	108	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие – 2 часа

Раздел 6. Условия реализации ДООП

6.1. Требования к материально-техническому оснащению ДООП

- 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 учащихся и одного педагога.
- Помещение должно быть оборудовано портативным персональным компьютером, программным обеспечением для удаленной съемки или покадровой анимации, программным обеспечением для обработки и монтажа видеозаписей, мобильным мультстанком, осветителем светодиодным, стойкой для осветительных приборов, мультстанком для песочной анимации, мультстанком для стоп-моушн, цифровым фотоаппаратом, зум-объективом, дополнительным аккумулятором для цифрового фотоаппарата, кабелем с разъемом для последовательного интерфейса для подключения периферийных устройств к вычислительной технике, сетевым адаптером для подзарядки аккумуляторов цифровых фотоаппаратов, адаптером для аккумуляторов цифровых фотоаппаратов с разъемом для последовательного интерфейса для подключения периферийных устройств к вычислительной технике, настольным креплением для цифрового фотоаппарата для съемки сверху, телевизором, мобильной стойкой для телевизора, студийным монитором, стойкой для студийного монитора, программным обеспечением для обработки электронной документации на персональном компьютере, программным обеспечением для создания трехмерной анимации и моделирования, программным обеспечением для редактирования видео и динамических изображений, цветокоррекции, анимации, программным обеспечением для создания двухмерной анимации, программным обеспечением для создания векторной иллюстрации, программное обеспечение для редактирования фотографий и растровой графики, программным обеспечением для обработки и монтажа видеозаписей, графическим планшет-монитором, шкафами, стеллажами, столами ученическими, столом для преподавателя, стульями ученическими, креслом для преподавателя, мониторами.

Студия графического 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: шкафы, стеллажи, столы ученические, столы, стол для преподавателя, стулья ученические, кресло для преподавателя, принтеры широкоформатные, принтер цветной, настольные персональные компьютеры; мониторы; манипуляторы беспроводные, тип «мышь»; рабочие поверхности для манипулятора типа «мышь»; клавиатуры беспроводные; программное обеспечение для обработки электронной документации на персональном компьютере, программное обеспечение для создания трехмерной анимации и моделирования; программное обеспечение для создания векторной графики и

иллюстрации; программное обеспечение для редактирования фотографий и растровой графики; программное обеспечение для обработки и монтажа видеозаписей; программное обеспечение для трехмерного рендеринга видео; программное обеспечение для трехмерного моделирования; графические планшеты; стилусы; интерактивная панель; мобильная стойка.

Студии звукорежиссуры и саунд-дизайна:

- Студии 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 должна быть оснащена: всенаправленным микрофоном; подобранной парой конденсаторных микрофонов; подобранной парой инструментальных микрофонов с фильтром нижних частот; электромагнитным микрофоном; широкодиафрагменным конденсаторным микрофоном; радиомикрофоном; микрофоном для записи акустического и электронного баса; микрофонной стойкой типа «Журавль»; фильтром для микрофона; микрофонным держателем; микрофонным предусилителем; звукоизоляционной кабиной; комплектом коммутации для подключения музыкального оборудования и приборов (кабели, штекеры, разъемы для подключения; портативный рекордер; ветрозащитой для микрофонов; направленным конденсаторным микрофоном; раздвижной конструкцией для крепления и перемещения узконаправленного микрофона; портативным персональным компьютером; картой памяти; радиосистемой; петличным микрофоном; сумкой для звукового оборудования; устройством ввода-вывода звука; студийным монитором; стойкой для студийного монитора; акустической системой, воспроизводящую звуки низких частот; манипулятором, тип «мышь»; рабочей поверхностью для манипулятора типа «мышь»; клавиатурой; миди-клавиатурой; динамическими наушниками; миди-контроллером; телевизором; мобильной стойкой для телевизора; бесперебойным питанием, усилителем для наушников, синтезатором, микшерным пультом, акустической барабанной установкой, электронной барабанной установкой, электрогитарой, акустической гитарой, усилителем для гитар.

Студия современной электронной музыки:

- Студия предлагает ученикам возможность познакомиться с процессом создания современных музыкальных треков на современном звуковом оборудовании.

- В студии должны быть: устройство ввода-вывода звука; студийный монитор; стойку для студийного; портативную акустическую систему; настольный персональный компьютер; твердотельный накопитель; видеокарта; накопитель на жестких магнитных дисках; оперативное запоминающее устройство; монитор; манипулятор, тип «мышь»; рабочая поверхность для манипулятора типа «мышь»; клавиатура; предустановленная операционная система); миди-клавиатуру; миди-контроллер; динамические наушники закрытого типа; студийный стол с рельсовой полкой для миди-клавиатуры; комплект коммутации (кабели, штекеры, разъемы для подключения музыкального оборудования и приборов); телевизор или интерактивную панель; мобильную стойку для телевизора или интерактивной панели; специализированный для

диджеинга цифровой микшер; цифровой проигрыватель с функцией миди-контроллера; миди-контроллер с разъемом для последовательного интерфейса для подключения периферийных устройств к вычислительной технике; портативный персональный компьютер; радиомикрофон; сумку для звукового оборудования; портативный рекордер.

Студия фотографии и видеопроизводства

- Студия предназначена для проведения учебных занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства.
- Студия должны быть оснащена: видеокамерами; камерой со стабилизатором; набором объективов; полнокадровой беззеркальной камерой со стандартными объективами; дополнительными аккумуляторами к камерам и соответствующим к ним зарядным устройством; SD картами; видеоштативами; цифровым фотоаппаратом; дополнительным аккумулятором для цифрового фотоаппарата; фотоштативами; цифровой кинокамерой; дополнительным аккумулятором для цифровой кинокамеры; сетевым адаптером для подзарядки аккумуляторов цифровых фотоаппаратов; сетевым адаптером для подзарядки аккумуляторов цифровой кинокамеры; адаптером для аккумуляторов камер с разъемом для последовательного интерфейса для подключения периферийных устройств к вычислительной технике; клеткой для цифровой кинокамеры; ручкой для клетки цифровой кинокамеры; накамерным монитором; креплением для накамерного монитора; кабелем интерфейса для мультимедиа высокой чёткости для подключения накамерного монитора; стабилизатором трехосевым для цифровой кинокамеры и цифрового фотоаппарата; нейтральным светофильтром; телеобъективом; зум-объективом; объективом портретным; широкоугольным зум-объективом; макрообъективом; накамерным светодиодным прибором; светодиодным прибором цилиндрической формы с функцией изменения цвета; стойкой для светодиодного прибора; лампой-вспышкой импульсной; радиосинхронизатором для фотоаппарата; октобоксом; аксессуаром к модификаторам света, тканевой квадратной сеткой типа «соты»; осветителем светодиодным; стойкой для осветительных приборов; отражателем, цвета белый / серебряный; вспышкой накамерной; бумажным фоном черного цвета; бумажным фоном розового цвета; бумажным фоном зеленого цвета; бумажным фоном белого цвета; экшн-камерой; чехлом для экшн-камеры; рюкзаком для фототехники; платой видеозахвата, поддерживающей разрешение по горизонтали; кабелем интерфейса для мультимедиа высокой чёткости; хлопушкой для видеосъемки; портативным рекордером; аккумуляторной батареей типа «АА»; зарядным устройством для аккумуляторных батарей типа «АА»; ветрозащитой для микрофонов; направленным конденсаторным микрофоном; картой памяти; устройством для чтения карт памяти; петличным микрофоном; оборудованием для предметной съемки и макросъемки, включающим: фотобокс, стол поворотный для 3D-съемки; портативным персональным компьютером, включающим: видеокарту, оперативную память, предустановленную операционную систему, программное обеспечение для редактирования фотографии и растровой графики, программное обеспечение для обработки монтажа и видеозаписей, компьютерной мышью, компьютерным коврик, клавиатурой, динамическими наушниками закрытого типа;

квадрокоптером; дополнительным аккумулятором для квадрокоптера; сумкой для квадрокоптера; нейтральным светофильтром для квадрокоптера; интерактивной панелью; мобильной стойкой для интерактивной панели; шкафами; стеллажами; столами ученическими; столом для преподавателя; стульями ученическими; креслом для преподавателя.

Студия интерактивных цифровых технологий VR/AR/MR

- 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.
- Студия позволяет выпускать интерактивный мультимедийный продукт в виртуальной, дополненной и смешанной реальности, созданный в конструкторе интерактивных взаимодействий и сопутствующем программном обеспечении.
- В состав оборудования студии входят: шкафы, столы ученические, стол для преподавателя, стулья ученические, кресла для преподавателя, экран, программное обеспечение, мониторы, автономные шлемы виртуальной реальности, подключаемый к ПК шлем виртуальной реальности, костюм с датчиками для захвата движений, настольные персональные компьютеры.

6.2 Требования к учебно-методическому обеспечению ДООП

- ДООП обеспечивается учебно-методической документацией по всем направлениям.
- Образовательный процесс требует очной организации. При необходимости ДООП 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 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, детей-инвалидов организуется образовательный процесс по дополнительной общеобразовательной программе с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий учащихся.
- 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.

- Формы организации деятельности учащихся на занятии: фронтальная, коллективная, групповая, подгрупповая.

6.3. Требования к кадровым условиям реализации ДООП

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. В рамках реализации ДООП возможно присутствие двух педагогов в студии.

7. Формы контроля

7.1. ДООП «Креативные индустрии» предполагает текущий контроль успеваемости учащихся, который проводится в течение всего срока обучения с целью:

- контроля уровня достижения учащихся результатов, предусмотренных ДООП;
- оценки соответствия результатов освоения содержания ДООП;
- проведения учащимися самооценки.

7.2. ДООП «Креативные индустрии» предполагает создание и презентации, с помощью изученных средств и технологий, промежуточных работ по итогам первого года обучения — индивидуальных и командных творческих проектов по направлениям ШКИ и итоговых творческих проектов по итогам второго года обучения — индивидуальных творческих проектов.

Защита творческих проектов учащихся проводятся в рамках учебного времени, согласно графику защиты проектов.