

Государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение
«Нижегородское музыкальное училище (колледж)
им. М.А. Балакирева» -
«Школа креативных индустрий»



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

Возраст учащихся 12-17 лет

Срок реализации – 2 года

Нижний Новгород

2023 г.

Пояснительная записка

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

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

Актуальность, направленность и особенности реализации образовательной программы

В современно России успешно развивается процесс создания школ креативных индустрий организацией сферы культуры, имеющих лицензии на осуществление образовательной деятельности, и внедрения в них эффективных моделей коммуникации с обучающимися, направленных на повышение качества оказываемых организациями услуг, в целях реализации

инициативы социально-экономического развития Российской Федерации «Придумано в России».

В Нижнем Новгороде в 2023 году на базе государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Нижегородское музыкальное училище (колледж) им. М.А. Балакирева» создано структурное подразделение дополнительного образования – «Школа креативных индустрий» (далее – ШКИ).

Школа креативных индустрий - это место, где современный подросток сможет актуализировать свой творческий потенциал в одном или нескольких направлениях креативных индустрий. Здесь реализуются дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы в сфере интерактивных цифровых технологий, анимации и 3-D графики, фото- и видеопроизводства.

Дополнительная общеразвивающая программа «Креативные индустрии», её содержание и сроки обучения разработаны и утверждены в учреждении, осуществляющем образовательную деятельность, - государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении «Нижегородское музыкальное училище (колледж) им. М.А. Балакирева (далее – ГБПОУ «НМУ им. М.А. Балакирева»).

Программа предназначена для реализации в контексте дополнительного образования (подвид дополнительного образования: дополнительное образование детей) и имеет культурно-просветительскую направленность, включающую взаимодействие художественного творчества и интерактивных цифровых технологий.

Отличительные особенности программы /новизна

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

Образовательный опыт учащегося в Школе креативных индустрий формируется через освоение основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и реализацию собственных проектов. Программа предусматривает два этапа: первый год обучения – учащиеся знакомятся в целом со спецификой креативных индустрий, профессиями в

это области, создают творческие продукты, последовательно занимаясь в каждой студии; второй год обучения – учащийся выбирает одну из студий (или одну их специализаций студий) для углубленного обучения в течении года.

Главные особенности образовательной программы – модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений Школы, межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексию полученного опыта и разбор практических кейсов (в том числе и неудачных) для дальнейшего совершенствования практических навыков.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

Адресат программы

Учащиеся 12–17 лет, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных индустрий (анимации и 3-D графики, фото- и видеопроизводства, интерактивных цифровых технологий), готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы

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

Объем программы – 503 академических часов.

Режим занятий – 3 раза в неделю – 2 раза по 3 академических часа и 1 день – по 2 академических часа. Продолжительность одного академического часа составляет 40 минут. После каждого часа занятий запланирован перерыв для отдыха и проветривания продолжительностью 10 минут.

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

Задачи:

Обучающие:

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

Развивающие:

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

Воспитательные:

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

Условия реализации программы

Условия приема на обучение по программе:

Общее число обучающихся на бюджетной основе 120 человек (60 человек в один год обучения), сформированных в группы не более 10 человек по студиям.

Максимальное количество поток – 3. Вступительные испытания не предусмотрены.

Особенности организации учебного процесса

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

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

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

Формы проведения занятий

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

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

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

Формы организации деятельности учащихся на занятии

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

Материально-техническое оснащение

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

Студия анимации и 3-D графики

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и предполагает размещение 10 учащихся и одного педагога. Помещение должно быть разделено на две зоны – стационарные рабочие места с компьютерами, и интерактивная зона для общих теоретических процессов и аналоговой съемки. В помещении должны быть окна, с возможностью плотного затемнения (серые рулонные шторы блэкаут), короб для проводов, активная вентиляционная система, видео экран. Зона компьютерной анимации предполагает 10 рабочих мест с компьютерами, соединенными между собой сервером, с возможностью выхода в интернет. Каждое рабочее место снабжено компьютером, графическим планшетом, мышью, наушниками. Преподавательская 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 фото- и видеопроизводства

Студия предназначена для проведения учебных занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства и предполагает размещение 10 учащихся и одного педагога. В студии должны быть: окна, с возможностью плотного затемнения (черные рулонные шторы блэкаут), шкафы, стулья аудиторные, столы компьютерные, персональные компьютеры и мониторы, фотокамера, квадрокоптер, видеокамера, панорамный фотофон зеленый хромакей на раме, софтбокс, видео свет.

Студия интерактивных цифровых технологий

Студия предназначена для проведения теоретического и практического обучения по направлениям: интерактивный арт, интерактивные спектакли и шоу, дизайн виртуальной среды и предполагает размещение 10 учащихся и одного педагога. Студия интерактивных цифровых технологий должна

обеспечивать: создание интерактивного контента с помощью профессиональных программ виртуальной, дополненной и смешанной реальности; создание 3D пространства с применением устройств виртуальной, дополненной и смешанной реальности; возможность тестирования библиотек в конструкторе интерактивного взаимодействия. Студия позволяет выпускать интерактивный мультимедийный продукт в виртуальной, дополненной и смешанной реальности, созданный в конструкторе интерактивных взаимодействий с применением соответствующего программного обеспечения. В помещении должны быть окна, с возможностью плотного затемнения (серые или черные рулонные шторы блэкаут), короб для проводов, активная вентиляционная система. В состав оборудования студии входят: шкафы, стулья аудиторные, столы, проектор, Планшетный компьютер, ноутбук, стерео-очки, наушники с микрофоном, шлем виртуальной реальности, устройства ввода – клавиатура и мышь.

Кадровое обеспечение

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

Также к каждому педагогу определяется набор профессиональных требований, формируемый директором ГБПОУ «НМУ им. М.А. Балакирева» и заведующим детским отделением ШКИ.

Планируемые результаты

Личностные:

- учащийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;
- учащийся ответственно относится к обучению;

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

Метапредметные:

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

Предметные (по студиям):

Анимация и 3-D графика:

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

- учащийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;
- учащийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке,
- учащийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- учащийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;
- учащийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподавания 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.

Фото- и видеопроизводство:

Специализация - фотография

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

- учащийся снимает фотографии соблюдая основные правила фотосъемки: технические требования (разрешение, ISO, тип сжатия), параметры съемки (баланс белого, 12 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 (коррекция экспозиции, теней, светлых участков, цвета и др.);
- учащийся делает постобработку снимка, используя такие инструменты как слои, маски, корректирующие слои, кисти и другие, устраняет недочеты фотосъемки и дополняет фотографию различными художественными элементами;
- учащийся в процессе фотосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, вспышки, рассеиватели, стойки, студийные фоны, квадрокоптер для фото и видеосъемки; - учащийся создает собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

Специализация - видеопроизводство

- учащийся знает историю возникновения кинематографа и этапы эволюции видеопроизводства, может определить по отрывку видео период его создания, кратко описать характерную для этого периода технику и оборудование;
- учащийся знает несколько типологий, классификацию и особенности жанров кино и видео, понимает какие задачи решает видео в конкретном жанре, может применить свои знания для создания видео в соответствующем жанре;
- учащийся снимает видео в различных жанрах, используя разные типы камер для съемки (разные марки, разные размеры матриц - полный кадр и кроп-фактор) с учетом разных световых условий (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, источники постоянного света, разной световой температуры);
- учащийся снимает видео соблюдая основные правила видеосъемки: технические критерии (разрешение, фреймрейт, ISO), параметры съемки (баланс белого, экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, движение в кадре, фокус, расстановка света);

- учащийся использует базовые инструменты видеомонтажа (склейка кадров, обрезка клипов, синхронизация со звуковой дорожкой, базовая цветокоррекция, экспорт с заданными параметрами) для сборки видеопродукта из отснятого материала;
- учащийся в процессе видеосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, источники света, рассеиватели, стойки, студийные фоны, штативы, электронный стедикам, моторизованный слайдер, квадрокоптер для фото и видеосъемки;
- учащийся создает собственный demoreel (showreel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

Интерактивные цифровые технологии:

- учащийся знает историю развития виртуальной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий внутри виртуального пространства, типы используемого оборудования;
- учащийся создает проекты виртуальной реальности с использованием шлемов виртуальной реальности, компьютера и специального программного обеспечения, умеет импортировать необходимые объекты (3D модели, аудио и видео файлы, фотографии, 2D графику) в виртуальную реальность соблюдая масштаб и расположение объектов в пространстве;
- учащийся знает историю развития дополненной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами дополненной реальности, типы используемого оборудования;
- учащийся создает проекты дополненной реальности с использованием очков дополненной реальности, планшета, смартфона, компьютера и специального программного обеспечения, умеет создавать объекты дополненной реальности (3D модели, аудио- и видеофайлы, фотографии, 2D графику) и типы взаимодействия с объектами;
- учащийся знает историю развития смешанной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами смешанной реальности, типы используемого оборудования;
- учащийся создает проекты смешанной реальности (спектакли, инсталляции, шоу, интерактивные комиксы, мультфильмы) с использованием

оборудования захвата движения и мимики человека, голосового управления, управления жестами и внешними контроллерами;

- учащийся при создании интерактивных цифровых проектов использует инструменты и возможности специального программного обеспечения, в том числе библиотеки и цифровые платформы; - учащийся умеет компилировать проект из различных объектов, выстраивая логику взаимодействий, пространства, в соответствии с исходной идеей (сценарием) для последующей демонстрации с участием пользователей (зрителей);

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

Учебный план 1-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Введение в креативные индустрии	10	10	20	Презентация Тематическое тестирование
1.1.	Презентация школы, студий. Представление образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности.	1	1	2	Сессия «вопрос-ответ» Обсуждение результатов
1.2.	Анимация и 3-D графика	3	3	6	Презентация. Тематическое тестирование
1.3.	Фото- и видеопроизводство	3	3	6	Презентация. Тематическое тестирование
1.4.	Интерактивные цифровые технологии	3	3	6	Презентация. Тематическое тестирование
2.	Направление креативных индустрий	51	71	122	Обсуждение результатов
	<i>Раздел 2.1. Студия анимации и 3-D графики</i>	12	20	32	
2.1.1.	История анимации: от оптической игрушки до	2	1	3	Совместный просмотр. Обратная связь

	авторской анимации XXI века. Анимации в культуре – зачем нужна и где используется				от учащихся и педагога.
2.1.2.	Виды анимации. Необычные техники создания анимационного фильма	2	1	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
2.1.3.	Принципы создания сценария анимационного фильма. Основы драматургии. Питчинг сцениев.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
2.1.4.	Создание персонажа. Основы дизайна героев. Работа над эскизами.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
2.1.5.	Фон, декорации, предметы. Художественное решение анимационного фильма. Работа художника-постановщика. Цветовая партитура.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
2.1.6.	Рисованная анимация. Базовые принципы анимации. Рисование на кальке.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
2.1.7.	Анимация stop-motion. Предметная, кукольная и перекладная анимация.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
2.1.8.	Основы монтажа анимационного фильма. Раскадровка. Ритм, паузы и движение в монтаже Работа со звуком, озвучка и наложение музыки.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
2.1.9.	Компьютерная 2D анимация.	1	2	3	Совместный просмотр.

	Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия. Анимация временной шкалы. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение.				Обратная связь от учащихся и педагога
2.1.10.	Компьютерная 3-D анимация. Программа трехмерной анимации Blender.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
2.1.11.	Общий просмотр работ. Подведение итогов.	0	2	2	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
2.2.	<i>Раздел 2.2. Студия Фото- и видеопроизводства (ФОТО)</i>	9/15	21/15	30/30	
2.2.1.1.	Введение. История фотографии, культурное и социальное значение визуальных искусств. Эволюция фотокамеры.	1	2	3	Устный опрос, проверка основных теоретических знаний.
2.2.1.2.	Цифровая фотография. Введение в цифровую фотографию. Жанры, инструменты, съемка и обработка	1	2	3	Устный опрос, проверка основных теоретических знаний.
2.2.1.3.	Съемка в ручном и автоматическом режимах. Пояснение режимов съемки – приоритет скорости затвора, приоритет диафрагмы. Что такое глубина резкости и фокус.	1	2	3	Устный опрос, проверка основных теоретических знаний.
2.2.1.4.	Композиция кадра. Правило третей.	1	2	3	Устный опрос, проверка

					основных теоретических знаний.
2.2.1.5.	План съемки. Крупность кадра. Общий, средний и крупный планы съемки. Съемка объектов. Угол съемки. Влияние угла съемки на восприятие кадра и сюжета. Понимание фокусного расстояния объективов.	1	2	3	Устный опрос, проверка основных теоретических знаний.
2.2.1.6.	Съемка HDR. Брэкетинг. High Dynamic Range – области применения, примеры работ, объяснение принципа работы. Брэкетинг выдержки.	1	2	3	Устный опрос, проверка основных теоретических знаний.
2.2.1.7.	Базовая обработка фотографии. Настройка основных параметров цифрового снимка – экспозиции, кадрирование, выравнивание по направляющим, коррекция баланса белого, коррекция цветов.	1	2	3	Просмотр фоторабот. Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2.1.8.	Современная портретная фотография. Композиция кадра. Демонстрация и анализ примеров известных фоторабот. Анализ примеров работ современных фотографов разных жанров	1	2	3	Просмотр фоторабот. Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2.1.9.	Репортажная	1	2	3	Просмотр

	фотография. Виды репортажа.				фоторабот. Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2.1.10	Подведение итогов	0	3	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
	<i>(ВИДЕО)</i>				
2.2.2.1.	Съемка видео как коммерческого продукта. Съёмочный процесс, этапы и участники. Обратная связь от учащихся.	3	3	6	Обратная связь от учащихся. Рефлексия
2.2.2.2.	Препродакшн. Разработка сценария. Раскадровка. Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога. Обсуждение чек-листов для проведения съемки.	3	3	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога. Обсуждение чек-листов для проведения съемки.
2.2.2.3.	Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования. Обратная связь от учащихся	3	3	6	Обратная связь от учащихся. Самооценка
2.2.2.4.	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна	3	3	6	Самооценка. Обратная связь
2.2.2.5.	Подведение итогов. Просмотр видеоработ. Сравнение результата с задуманным	3	3	6	Просмотр видеоработ, саморефлексия от учащихся. Сравнение результата с

	проектом.				задуманным проектом.
	<i>Раздел 2.3.: Студия интерактивных технологий</i>	16	16	32	
2.3.1.	История интерактивных технологий и их использование. Технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR)	2	2	4	Обсуждение результатов работы. Опрос.
2.3.2.	Основные этапы создания интерактивного контента. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним. Конструктор интерактивных взаимодействий.	2	2	4	Обсуждение результатов работы. Обратная связь.
2.3.3.	Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства. Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.	3	3	6	Обсуждение результатов работы и возникших проблем. Составление инструкции. Групповая рефлексия.
2.3.4.	Разработка 3-D сцен. Цифровые персонажи. Цифровая видеоинсталляция наработанных графических элементов.	3	3	6	Презентация результатов работы. Оценка Результатов Работы

2.3.5.	Визуальная составляющая интерактивного проекта. Восприятие зрителя. Цифровой перформанс.	3	3	6	Обсуждение идей. Обратная связь. Чек-лист.
2.3.6.	Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного проекта. Подведение итогов.	3	3	6	Демонстрация результатов работы. Обратная связь. Размещение готового проекта на разных площадках в сети Интернет.
3	Межстудийные проекты	8	64	72	
3.1.	Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.	0	2	2	Перечень идей проектов.
3.2.	Планирование проекта	0	2	2	План проекта.
3.3.	Работа над проектом в студиях	8	32	40	Обсуждение промежуточных этапов работы.
3.4.	Подготовка творческих проектов	0	20	20	Репетиция презентаций проекта.
3.5.	Представление творческих проектов	0	6	6	Фестиваль. Защита проектов.
3.6.	Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.	0	2	2	Рефлексия. Обратная связь.
	ИТОГО (общее количество часов)	69	146	215	

2-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Дисциплина по выбору: Анимация и 3-D графика	48	156	204	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору: Интерактивные цифровые технологии	69	135	204	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору: видеопроизводство	76	128	204	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору: фотопроизводство	74	130	204	В соответствии с рабочей программой.
2.	Межстудийный проект	0	84	84	Оценка проектов. Рефлексия/ретроспектива.
	ИТОГО (общее количество часов)			288	

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

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2023	31.05.2024	36	108	215	2 раза в неделю: 2 занятия по 3 часа
2 год	01.09.2024	31.05.2025	36	108	288	3 раза в неделю: 2 занятия по 3 часа, одно занятие – 2 часа