

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КУЛЬТУРЫ  
ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ  
«ОБЪЕДИНЕНИЕ ЦЕНТРОВ РАЗВИТИЯ КУЛЬТУРЫ»**

**П Р И К А З**

«30» августа 2022 года

№ 200

**Об утверждении дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программы  
«Креативные индустрии» (технологии)**

В соответствии с Федеральным законом № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 12, 75, 101), приказом Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»,  
**ПРИКАЗЫВАЮ:**

1. Утвердить дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Креативные индустрии» (технологии) общей трудоемкостью 576 часов (приложение).
2. Приказ от 01 июня 2022 года № 131 государственного учреждения культуры Тульской области «Объединение центров развития культуры» признать утратившим силу.
3. Приказ вступает в силу со дня подписания.

заместитель директора



**М.Ю. Орлов**

Приложение к приказу  
от 30 августа 2022 года № 200

государственное учреждение культуры Тульской области  
«Объединение центров развития культуры»  
Центр «Школа креативных индустрий»

# ***«Креативные индустрии (технологии)»***

**дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа**

**Разработчики:**

Кудряшова И.А., заведующий центром «ШКИ»;  
Шевченко О.И., заместитель заведующего центром «ШКИ»;  
Родин С.А., специалист по УМР центра «ШКИ»;  
Гордеева Ю.В., методист центра «ШКИ»

город Тула

2022 год



## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные индустрии (технологии)» (далее – программа) 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 года № 678-р);
- Концепцией развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 20 сентября 2021 г. № 2613-р;
- Постановлением Правительства РФ от 24.12.2021 года № 2441 «О внесении изменений в государственную программу Российской Федерации «Развитие культуры»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Приказом Минобрнауки России № 816 от 23.08.2017 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- локальными актами государственного учреждения культуры Тульской области «Объединение центров культуры», регламентирующими организацию образовательного процесса.

### **1. Актуальность, направленность и особенности реализации образовательной программы**

В современной России успешно развивается процесс создания школ креативных индустрий организаций 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 Туле в апреле 2022 года на ресурсной базе государственного учреждения культуры Тульской области «Объединение центров развития культуры» создано



специализированное образовательное структурное подразделение дополнительного образования – центр «Школа креативных индустрий».

Это учебный центр, где современный подросток сможет актуализировать свой творческий потенциал в одном или нескольких направлениях креативных индустрий. Здесь реализуются общеразвивающие программы в сфере современного дизайна, медиа и коммуникаций, интерактивных технологий, кинофотовидеопроизводства и другие.

Дополнительная общеразвивающая программа «Креативные индустрии (технологии)», её содержание и сроки обучения разработаны и утверждены в учреждении, осуществляющем образовательную деятельность, – государственном учреждении культуры Тульской области «Объединение центров развития культуры» (далее – ГУК ТО «ОЦРК»).

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.

Цель программы: ознакомление обучающихся со знаниями и навыками в сфере креативных (творческих) индустрий (технологий).

Реализация программы дополнительного образования детей обеспечивает формирование и развитие их творческих способностей, организацию свободного времени, адаптацию к жизни в обществе, профессиональную ориентацию, поддержку талантливых и одаренных детей. Дополнительная общеобразовательная программа учитывает возрастные и индивидуальные особенности детей.

Центр «Школа креативных индустрий» ГУК ТО «ОЦРК» включает 6 студий, каждая из которых соответствует одному из направлений креативных индустрий: студию анимации, студию дизайна, студию фото- и видеопроизводства, студию звукорежиссуры, студию современной электронной музыки и студию интерактивных цифровых технологий.

В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий: медиа и коммуникаций, дизайна, музыкальных технологий, интерактивных цифровых технологий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и владеющие разнообразными практиками обучения и повышения квалификации с использованием актуальных российских и зарубежных программ.

В рамках данной программы образовательный опыт обучающегося может быть сформирован путём освоения основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и реализации собственных проектов.

Главная особенность данной образовательной программы – модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений Школы креативных индустрий, межстудийное взаимодействие и обучение посредством проектной деятельности (индивидуальное и командное), рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов (в том числе и работа



над улучшениями созданных креативных продуктов) для дальнейшего совершенствования практических навыков.

Программа предусматривает два этапа:

- первый год обучения – знакомство обучающихся со спецификой креативных индустрий в целом и занятия в каждой из студий;
- второй год обучения – учащийся выбирает одну из студий (или одну из специализаций студий) для углубленного обучения и посещает её в течение года.

Региональная специфика программы учитывает текущую ситуацию по развитию креативных (творческих) индустрий в Тульской области и выражается в создании арт-кластера и арт-резиденции как инфраструктуры поддержки. Вследствие увеличения количества благоустроенных творческих пространств и появления новых креативных кластеров остро ощущается дефицит специалистов, имеющих соответствующий уровень компетенций в сфере креативных индустрий.

Процесс формирования компетенций у молодёжи в сфере креативных индустрий должен начинаться ещё в подростковом возрасте и стать непрерывным. Школа креативных индустрий в данной системе выступает звеном первичной ориентации граждан в системе координат современного творческого мира. На начальной ступени обучения каждый может познакомиться с актуальными видами креативных профессий, развить креативное мышление.

В этом контексте Школа креативных индустрий выступает и как место объединения и коммуникации креативных (творческих) граждан, и интерактивная площадка для подростков, имеющих творческий потенциал, с целью вовлечения их в дизайн-деятельность, и как образовательный центр получения компетенций в сфере креативных (творческих) технологий, способствующих активному развитию креативных индустрий с гибкой, умной программой, опирающейся на региональный компонент. Его специфика – в освоении истории родного края, этнического прошлого своего народа, что позволяет сохранить культурную среду, которая создавалась предками в тесном единстве с фольклором, устным народным творчеством, жизненным укладом, ремесленными традициями и общей культурой.

В рамках программы параллельно с изучением специализированных дисциплин допускаются ознакомительные курсы по основам мировой художественной культуры, драматургии, предпринимательской деятельности и др., проведение тренингов по командному сотворчеству, посещение театров, просмотры фильмов с обсуждением.

## **2. Обучающиеся по программе «Креативные индустрии (технологии)»**

В Центре «Школа креативных индустрий» получать дополнительное образование и развивать творческие навыки могут ученики 5–11 классов общеобразовательной школы в возрасте 12–17 лет, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных технологий (анимации, дизайна, звукорежиссуры и современной электронной музыки, фото- и видеопроизводства, современных интерактивных технологий), готовые к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав, групповое обучение.



Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

### **3. Объём и сроки реализации программы**

Срок реализации программы – 2 года:

1-й год обучения – с сентября по май (288 часов на группу не более 10 человек),

2-й год обучения – с сентября по май (288 часов на группу не более 10 человек).

Объём программы – 576 академических часов.

График проведения занятий: 3 дня 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.

### **4. Цели программы:**

Цели: знакомство обучающихся с креативными индустриями путём проектной работы с привлечением представителей конкретных творческих профессий; помощь обучающимся в определении направления специализации и дальнейшей профессиональной ориентации.

### **5. Задачи программы**

#### **5.1. Сбучающие:**

- сформировать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: подготовительный (препродакшн), сам процесс (продакшн), производство и дальнейшее использование продукта (постпродакшн);
- научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений креативных индустрий.

#### **5.2. Развивающие:**

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

#### **5.3. Воспитательные:**

- привлечь обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- сформировать и развить умение работать в команде, умение



выслушать друг друга;

- воспитать чувство ответственности за партнеров и за себя;
- сформировать умение поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитать стремление к самостоятельности и проявлению инициативы.

## **6. Условия реализации программы**

### **6.1. Условия приёма на обучение по программе:**

Общее число обучающихся на бюджетной основе обучения – 120 человек, сформированных в группы не более 10 человек для работы по студиям.

Творческие испытания при приёме не предусмотрены.

### **6.2. Особенности организации образовательного процесса. Формы, технологии и методы обучения:**

Образовательный процесс организован очно с элементами дистанционного обучения, вариативностью рабочих образовательных программ в каждой студии.

Формы 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.

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 с особенностями развития организуется образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся.

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

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

## **7. Материально-техническое оснащение образовательного процесса**

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

### **7.1. Студия анимации**

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и предполагает размещение не более 10 обучающихся и одного педагога.



Оборудование: шкафы, стеллажи, столы ученические, стол для преподавателя, стулья ученические, кресло для преподавателя, рабочие станции 3D-моделирования и анимации, мониторы, графические планшеты, программное обеспечение трёхмерной анимации, программное обеспечение 2D-анимации, программное обеспечение видеомонтажа, программное обеспечение для рендера сцен, программное обеспечение для съёмки, наушники, программное обеспечение «Конструктор интерактивных взаимодействий», рабочая станция монтажа и компоунга для преподавателя, акустический монитор, мониторный контроллер, дисковое хранилище, сетевой коммутатор, источник бесперебойного питания, программа хромакей (2 x 2) на каркасе, световые планшеты, стойки для осветителей, кабели usb-miniusb, сетевые адаптеры, студийные осветители, камеры «Canon», штативы, ноутбуки для съёмки на станке, оборудование для съёмок stop-motion-анимации, световые блоки с тремя ярусами, интерактивная панель, картридеры.

### **7.2. Студия дизайна**

Студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, для проектной работы, результатом которой является дизайн-решение или продукт (иллюстрация, графика, трёхмерный объект).

Оборудование: шкафы, стеллажи, столы ученические, столы, столы для преподавателя, стулья ученические, кресла для преподавателя, пресс обжимной, лазерный станок, терморезущий станок, плоттер, принтеры широкоформатные, принтер цветной, 3D-принтер, МФУ, сканер, ноутбуки, жёсткие диски для сетевого накопителя, сетевые накопители, мыши компьютерные, графические планшеты, планшеты, сетевые фильтры.

### **7.3. Студия современной электронной музыки**

Студия предназначена для проведения теоретических и практических занятий по звуковому дизайну – изучению теории музыки и её воплощению в конкретных произведениях. Обучающиеся научатся создавать и редактировать музыкальные композиции, освоят технику сведения музыкальных композиций с использованием звукового оборудования, познакомятся с DJ-оборудованием и техникой сведения музыкальных композиций, получают представление о музыкальной индустрии (бизнесе), авторских правах.

Оборудование: шкафы, стеллажи, столы ученические, стол для преподавателя, стулья ученические, кресло для преподавателя, акустические мониторы ближнего поля, акустические мониторы дальнего поля, стойки для акустического монитора, аудио интерфейс, рэковые стойки, телевизоры, напольные мобильные стойки для телевизоров, бесперебойное питание, портативные активные акустические системы, усилители для наушников, радиосистемы, радиосистемы с петличными микрофонами цифровые микшерные пульта, радиосистемы с головными микрофонами, стойки для микрофонов, микрофоны, портативный рекордер с микрофонами, устройства, улавливающие колебания электромагнитных полей и шум, издаваемый электронными приборами, контактные микрофоны, поп фильтры, карты памяти, зарядные устройства, наушники, персональные



компьютеры (моноблоки), синтезаторы (электропиано), микшерный пульт, DJ проигрыватели, программное обеспечение, сетевые фильтры, программное обеспечение. Программное обеспечение «Конструктор интерактивных взаимодействий».

#### **7.4. Студия звукорежиссуры**

Студия предназначена для проведения теоретических и практических занятий, для производства аудиоматериала (записи, сведения, мастеринга, монтажа). Предполагается запись вокала и живых инструментов, возможность разделения акустических зон. Количество обучающихся не более 10 человек и преподаватель.

Оборудование: шкафы, стеллажи, столы ученические, стол для преподавателя, стулья ученические, кресло для преподавателя, акустические мониторы ближнего поля, акустические мониторы дальнего поля, стойки для акустического монитора, аудиоинтерфейс, рэковые стойки, телевизоры, напольные мобильные стойки для телевизоров, бесперебойное питание, портативные активные акустические системы, усилители для наушников, радиосистемы, радиосистемы с петличными микрофонами, цифровые микшерные пульта, радиосистемы с головными микрофонами, стойки для микрофонов, микрофоны, портативный рекордер с микрофонами, устройства, улавливающие колебания электромагнитных полей и шум, издаваемый электронными приборами, контактные микрофоны, поп-фильтры, карты памяти, зарядные устройства, наушники, персональные компьютеры (моноблоки), синтезаторы, цифровое пианино (электропиано), микшерный пульт, DJ-проигрыватели, программное обеспечение, сетевые фильтры, программное обеспечение «Конструктор интерактивных взаимодействий».

#### **7.5. Студия фото- и видеопроизводства**

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

Оборудование: шкафы, стеллажи, столы ученические, столы для преподавателя, стулья ученические, кресло для преподавателя, экран, компьютеры, наушники, программное обеспечение, хранилище данных, ноутбуки, видеокамера, камера со стабилизатором, набор объективов, полнокадровая беззеркальная камера со стандартными объективами, дополнительные аккумуляторы к камерам и соответствующим к ним зарядным устройством, SD-карты, наборы фотографических фонов, кинохлопушка, видеоштативы, фотоштативы, слайдер с возможностью программирования движения, лайтбокс для проведения предметной фотосъёмки, квадрокоптер с сенсорным экраном, программа хромакей (зелёный фон); комплекты записи звука, включая петличные и направленные микрофонные системы для съёмок интервью, диалогов и драматических сцен, рассеиватель тумана (хейзер), экшн-камера, широкоформатный принтер, устройства для видеозахвата.



## **7.6. Студия интерактивных цифровых технологий**

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

Студия интерактивных цифровых технологий должна обеспечивать:

- создание интерактивного контента с помощью профессиональных программ виртуальной, дополненной и смешанной реальности;
- создание 3D-пространства с применением устройств виртуальной, дополненной и смешанной реальности;
- возможность тестирования библиотек в конструкторе интерактивного взаимодействия.

Студия позволит выпускать интерактивный мультимедийный продукт в виртуальной, дополненной и смешанной реальности, созданный в конструкторе интерактивных взаимодействий и с использованием сопутствующего программного обеспечения.

**Оборудование:** шкафы, стеллажи, столы ученические, стол для преподавателя, стулья ученические, кресла для преподавателя, лазерный проектор, проекторы, стереоочки, экраны, процессоры, программное обеспечение, мониторы, графическая станция, наушники, камеры захвата движения, шлемы виртуальной реальности, системы для трёхмерного рисования в виртуальной реальности, глубинные камеры, акустические системы, всенаправленные микрофоны для голосового управления, головные гарнитуры для управления голосом.

## **8. Кадровое обеспечение реализации программы**

Общие требования к преподавательскому составу (кадровое обеспечение):

- среднее профессиональное или высшее образование по специализациям Школы креативных индустрий,
- наличие педагогической квалификации и эффективного опыта преподавания или иной педагогической деятельности по направлениям школы;
- уверенное знание преподаваемого направления, развитые коммуникативные навыки, способность ясно и просто донести основную идею;
- желательное стремление к постоянному изучению новых технологий, программ и инструментов,
- креативность и нестандартный подход к решению задач;
- навыки работы в сфере информационно-коммуникационных технологий;
- компетенция в сфере инновационной деятельности;
- умение находиться в тренде;
- умение создавать необходимую атмосферу для взаимодействия с учащимися, поддерживать с ними контакт на уровне сотрудничества и сотворчества, стимулируя стойкий интерес к изучаемым дисциплинам и познавательную активность;
- умение видеть процесс и результат собственной педагогической деятельности;
- художественные способности, эстетический вкус, чувство стиля, гармонии



и симметрии.

## **9. Планируемые результаты освоения программы**

### **9.1. Обобщённые требования к знаниям, умениям и навыкам:**

- умение создавать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений креативных индустрий;
- обладать навыками организации самостоятельной работы обучающихся и работы в команде;
- уметь применять полученные знания и умения при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- осуществлять самостоятельную и коллективную творческую проектную деятельность;
- уметь поэтапно распределять задачи для достижения поставленной цели.

### **9.2. 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.

### **9.3. Метапредметные:**

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание, демонстрирует умение принимать и сохранять учебную задачу;
- учащийся адекватно 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 освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- учащийся знает основные этапы создания творческого продукта: подготовительный (препродакшн), сам процесс (продакшн), производство и дальнейшее использование продукта (постпродакшн);
- учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов;
- учащийся может создать востребованные обществом и выбранной (предпочитаемой) индустрией креативные (творческие) продукты;



- учащийся владеет навыками создания креативного продукта на стыке индустрий, навыками анализа кейсов творческих решений в разных отраслях;
- учащийся владеет навыками проектной и исследовательской деятельности и имеет опыт решения художественных и управленческих задач.

#### 9.4. Предметные (по студиям)

##### *Анимация:*

- учащийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве, применяет их в практической деятельности и может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- учащийся знает историю аналоговой анимации, её особенности и используемые инструменты, оборудование и программное обеспечение для съёмки и монтажа, базовые законы движения;
- учащийся снимает последовательную (покадровую) перекадную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в программе профессионального видеоредактора для нелинейного видеомонтажа;
- учащийся знает историю 2D-анимации, её особенности и используемые инструменты, оборудование и программное обеспечение для анимации и рисования;
- учащийся создает 2D-анимацию, используя автоматическое движение и key framing (ключевой кадр – начальную и конечную позицию на шкале времени, между которыми происходит анимация медиафайлов), подготовив предварительно персонажа и фон в программе многофункционального графического редактора;
- учащийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподакшн (подготовки к съемкам) анимационного фильма;
- учащийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать превизуализацию (аниматик) на её основе;
- учащийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов и персонажей и анимацию;
- учащийся может организовать производство анимационного фильма в программе профессионального видеоредактора: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

##### *Дизайн:*

- учащийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;
- учащийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт, с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов программы унифицированной оформительской среды, в которой с тесной интеграцией объединены творческие программные продукты.



- учащийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, комикс, с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов программы унифицированной оформительской среды;
- учащийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D-модель, макет, объект, с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов программ унифицированной оформительской среды и программ для 3D-дизайна и архитектурного проектирования;
- учащийся умеет работать с материалами: картоном, бумагой, пенопластом, фанерой, пластилином и др.;
- учащийся владеет различными инструментами: макетным ножом, линейкой, кистями, знает, как использовать макетный коврик и краски и другие художественные инструменты;
- учащийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: принтера, плоттера, станка лазерной резки, печатного пресса, горячей струны.

#### *Звукорежиссура:*

- учащийся знает устройство и принципы работы в студии звукозаписи, может применить свои знания на практике для организации своей работы в любой студии звукозаписи;
- учащийся знает 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 знает этапы создания музыкального продукта и их наполнение, создает аудиопродукт, следуя изученной последовательности этапов;
- учащийся создает аудиопродукт, следуя правилам электробезопасности и принципам работы со звуком (управления громкостью, акустикой, правилами 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 редактора для создания, записи и микширования музыки;
- учащийся умеет записывать звук в разных условиях и пространствах (открытое пространство, студия, съемочный павильон) с помощью правильно подобранного оборудования и с учетом сценарного плана;
- учащийся воссоздает и моделирует акустическое пространство для решения поставленной задачи и оценивает соответствие результатов



художественному замыслу;

- учащийся сводит аудиоматериал и проводит мастеринг (финальную обработку) 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, MIDI-контроллеры, акустические мониторы, рекордеры.

#### *Современная электронная музыка:*

- учащийся имеет представление о возникновении и развитии музыки с древних времен по настоящее время, ключевых композиторов (музыкальных деятелей);
- учащийся имеет представление об элементарной теории 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 понимает природу звука, синтезирует звук и делает семплы (оцифрованные образцы звуковых фрагментов) 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 освоил навыки работы со звуковым оборудованием (микрофонами, рекордерами, MIDI-клавиатурой, звуковой картой, наушниками) и специальным программным обеспечением для работы в звуковом дизайне и при создании музыки.
- учащийся создает и редактирует звуковые фрагменты, музыкальные композиции и звуковое сопровождение при помощи звуковых и музыкальных инструментов в формате VST программы для музыкантов, используемой как для студийной работы (аранжировка, сведение), так и для живой игры с использованием MIDI-клавиатуры и MIDI-контроллера;
- учащийся имеет представление о мировой и российской истории диджеинга и представляет, какое оборудование может быть использовано в диджеинге;
- учащийся умеет работать с цифровым и/или виниловым DJ-оборудованием и DJ-MIDI-контроллером, а также владеет техниками сведения музыкальных композиций с использованием этого оборудования;



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

*Фото- и видеопроизводство:*

• *Специализация – фотография*

- учащийся знает историю возникновения фотографии, этапы развития 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, экспозицию) и учитывая творческую составляющую (композицию кадра, фокус, световую схему, цвет, идею);

- учащийся сортирует отснятый материал и выбирает лучшие снимки с учетом технических и художественных критериев, проводит первичную обработку одного или серии снимков в программе графического редактора для работы с цифровыми фотографиями (коррекцию экспозиции, теней, светлых участков, цвета и др.);

- учащийся делает постобработку снимка в программе многофункционального графического редактора, 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 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 (естественного дневного света, сумерек и ночной съемки, источников постоянного света, разной световой температуры);

- 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 снимает видео, соблюдая основные правила видеосъемки: технические критерии (разрешение, частоту кадров в секунду, ISO), параметры съемки (баланс белого, экспозицию) и учитывая творческую составляющую (композицию кадра, движение в кадре, фокус, расстановку света);

- учащийся использует базовые инструменты видеомонтажа в программе нелинейного монтажа (склейку кадров, обрезку клипов, синхронизацию со звуковой дорожкой, базовую цветокоррекцию, экспорт с заданными параметрами) для сборки видеопродукта из отснятого материала;

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

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

- учащийся использует разные инструменты и приемы моушн-дизайна в программе для создания анимированной графики и визуальных эффектов для фильмов, ТВ, видеороликов и веб-контента, добавляя в видео различные спецэффекты (замена фона с использованием хромакея, анимированный текст, трекинг) в соответствии с сюжетом и логикой видеоряда;

- учащийся создает собственный демонстрационный ролик (demoreel и 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 видеофайлы, 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 и др.) 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.

### 10. Учебный план образовательной программы «Креативные индустрии (технологии)»

Индекс	Наименование предметных областей, учебных предметов	I год обучения		2 год обучения		Промежуточная аттестация	Итоговая аттестация
		количество часов всего	количество часов в неделю	количество часов всего	количество часов в неделю		
1.	Введение в креативные индустрии (технологии)	24					
1.1.1.	Знакомство	3	3				
1.1.2.	Анимация	3	3				
1.1.3.	Дизайн	3	3				
1.1.4.	Звукорежиссура	3	3				
1.1.5.	Электронная музыка	3	3				



1.1.6.	Интерактивные технологии	3	3				
1.1.7.	Фото	3	3				
1.1.8	Видео	3	3				
<b>2.</b>	<b>Проект</b>	<b>40</b>	<b>8</b>				<b>Зачет</b>
<b>3.</b>	<b>Направления креативных индустрий</b>	<b>224</b>	<b>8</b>	<b>208</b>	<b>8</b>		
4.1.1.	Анимация	32	8	208	8		
4.1.2.	Дизайн	32	8	208	8		
4.1.3.	Звукорежиссура	32	8	208	8		
4.1.4.	Электронная музыка	32	8	208	8		
4.1.5.	Интерактивные технологии	32	8	208	8		
4.1.6.	Фото	32	8	208	8		
4.1.7.	Видео	32	8	208	8		
<b>4.</b>	<b>Межстудийный проект</b>			<b>80</b>	<b>8</b>		<b>Защита проекта</b>
<b>Общее количество часов в год</b>		<b>288</b>		<b>288</b>			

## 11. Промежуточная и итоговая аттестация обучающихся

*1-й год обучения:*

Промежуточная аттестация по дополнительной общеразвивающей программе «Креативные индустрии (технологии)» предусмотрена в форме зачета. Зачеты в рамках промежуточной аттестации проводятся на завершающих занятиях. Программой предполагается создание с помощью изученных средств и технологий промежуточной полноценной работы – творческого проекта, анализ которой и является основной оценки на зачете, также учитывается знание изученного материала.

*2-й год обучения:*

Итоговая аттестация предполагает создание и защиту межстудийного или иного проекта.

Промежуточная и итоговая аттестации обучающихся проводятся в рамках учебного времени, отводимого на занятия в один из последних дней учебного года (по утверждённому графику).

## 12. Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Креативные индустрии (технологии)»



Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2022	04.06.2023	36	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно
2 год	01.09.2023	02.06.2024	36	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно

Общая продолжительность учебных недель в год: 36 (тридцать шесть).

Каникулы:

Осенние – 1 неделя;

Зимние – 2 недели;

Весенние – 1 неделя;

Летние – 12 недель.

### **13. Литература и интернет-ресурсы, рекомендуемые для реализации программы «Креативные индустрии (технологии)»**

**Литература для преподавателя:**

1. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019.
2. Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014.
3. Петерсон К., Колб Д. Век живи – век учись. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.
4. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018.
5. Гудкин Д. Пой, играй, танцуй! Введение в орф-педагогика. М.: Классика-XXI, 2013.
6. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не упusti момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017.
7. Лемов Д., Вулвей Э., Едци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016.
8. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблишер, 2020.
9. Шева У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
10. МакМалистер Б., Марринер М., Гебхарт Н. Дорожная карта. Смелое руководство для тех, кто хочет найти свой путь в жизни. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.



11. Томич М., Ригли К., Бортвик М., Ахмадпур Н., Фроули Д., Кокабалли А.Б., Нуньес-Пачеко К., Стрэкер К., Лок Л. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приемов и инструментов дизайн-мышления. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.

12. Дуарте Н. Slide: ology. Искусство создания выдающихся презентаций. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012.

13. Диксон С. Цифровой Перформанс. История новых медиа в театре, танце, спектакле и инсталляции. The MIT Press, 2007.

14. Бобровская М.А., Галкин Д.В., Самеева В.С. Новые информационные технологии в современной сценографии. Журнал «Гуманитарная информатика», 2013.

15. Бабенко В.С., Иконникова С.Н., Махлина С.Т. Художественная культура и виртуальная реальность. Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. М., 1998. С. 147–149.

16. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. М.: Алетейя, 2010.

17. Астафьева О.Н. Компьютерная виртуальная реальность и искусство // Виртуальные реальности: Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4 / Под ред. Р.Г. Яновского, Н.А. Носова. М.: Ин-т человека РАН, 1998. С. 141–145.

18. Полякова О.А. Использование интерактивных технологий в образовательном процессе //Справочник руководителя ОУ. 2007. № 5. С. 90.

19. Lee Gutkind The Art of Creative Nonfiction Writing and Selling the Literature of Reality.

20. Виртуальная реальность в музейном деле: учеб. пособие / Бабенко В.С., Махлина С.Т.; СПбГАК. Санкт-Петербург: СПбГАК, 1997.

21. Макарова. Е. Как вылепить отфыркивание. Серия в 3-х томах. М.: серия Самокат для родителей, Самокат, 2017.

22. Родари Д. «Грамматика фантазии», М.: серия: Самокат для родителей, Самокат, 2017.

23. Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. М. Аронов, 2020.

24. Иттен И. Искусство цвета. М. Аронов, 2020.

#### **Литература для обучающихся:**

1. Намаконов И.М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020.

2. Шиманская В. Коммуникация. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020.

3. Непряхин Н., Пашенко Т. Критическое мышление: железная логика на все случаи жизни. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020.

4. Шиманская В. Командная работа. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020.

5. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018.



6. Пейн Б. Как искусство может сделать вас счастливее. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.
7. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020.
8. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020.
9. Шевер У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
10. Филлипс С. ...Измы. Как понимать современное искусство. М.: Ad Marginem Press, 2019.
11. Ньюэлл Ф. Project-студии – маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002.
12. Ставроу М.П. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003.
13. Гибсон Д. Искусство сведения. Warner Books, 2007.
14. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020.
15. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. Сеанс, 2017.
16. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. М.: Сеанс, 2019.
17. Молчанов А. Букварь сценариста. М.: Бомбора, 2020.
18. Уильямс Ричард. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2020.
19. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. М.: Красный Пароход, 2016.
20. Макклауд С. Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах. М.: Белое яблоко, 2019.
21. Нельсон Д. Как видеть. Визуальное путешествие по миру, который создан человеком. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020.
22. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.

#### **Литература для родителей:**

1. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019.
2. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не упusti момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017.
3. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020.
4. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020.
5. Загмайстер С., Уолш Д. О Красоте. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020.

#### **Интернет-ресурсы:**

1. Библиотека «Шоу Консалтинг»: <http://lib.showconsulting.ru/>
2. А. В. Мельник. Театрально-концертное постановочное освещение. Основы постановочного видео:  
<https://lightsoundnews.ru/a-melnik-teatralno-kontsertnoe-postanovochnoe-osveshhenie-osnovy-postanovochnogo-video>
3. Информационная библиотека для звукорежиссеров и любителей  
<https://soundmain.ru/>



4. Библиотека ресурсов для обучения звукорежиссуре:  
<https://mixwiththemasters.com>

5. Вебинары и тьюториалы по звукорежиссуре: <https://www.puremix.net>  
<https://www.producelikeapro.com>

**заведующий центром**

**заместитель заведующего центром**

**методист**

**специалист по учебно-методической работе**



**И.А. Кудряшова**

**О.И. Шевченко**

*Ю.В.*

**Ю.В. Гордеева**



**С.А. Родин**