

**специализированное образовательное структурное подразделение
дополнительного образования государственного учреждения культуры
Тульской области «Объединение центров развития культуры» –
центр «Школа креативных индустрий»**

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа «Креативные индустрии (технологии)»**

Срок реализации программы: 2 года

Для обучающихся 5-11 классов

**город Тула
2026 год**

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные индустрии (технологии)» разработана в целях организации дополнительного образования в центре «Школа креативных индустрий» государственного учреждения культуры Тульской области «Объединение центров развития культуры».

Разработчики программы:

Грибанова И.С. – методист центра «Школа креативных индустрий»;

Педагоги дополнительного образования центра «Школа креативных индустрий»: Алёшин А.И., Машкова М.В., Мухин А.А., Рогов Н.А., Сафонов А.А., Трушечкина Г.Н., Щепилова Е.М.

Пояснительная записка

Содержание образования и условия организации обучения и воспитания обучающихся определяются дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «Креативные индустрии (технологии)» (ДООП «Креативные индустрии (технологии)»).

ДООП «Креативные индустрии (технологии)» разработана в соответствии с:

Типовым проектом школы креативных индустрий от 1 декабря 2025 г.

Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Федеральный закон от 8 августа 2024 г. № 330-ФЗ «О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации»

Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;

Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

«Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)», утвержденные Министерством образования и науки РФ 18.11.2015;

Долгосрочной программой содействия занятости молодежи на период до 2030 г. от 14.12.2021 № 3581-р.;

СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28).

Направленность программы

Направленность программы: художественная.

Отличительные особенности программы

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

Первый год обучения делится на два полугодия:

Сентябрь – декабрь: ознакомительный этап. Обучающиеся изучают общую специфику креативных индустрий и работают последовательно во всех студиях.

Январь – май: этап выбора. Каждый обучающийся определяет одну студию для углубленного освоения до конца учебного года.

Второй год обучения:

Углубленная работа в выбранной (закрепленной) студии до завершения курса.

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

Особенности состава обучающихся: разновозрастные группы.

Форма обучения: очная с возможностью дистанционного обучения.

Адресат программы

Обучающиеся 5-11 классов, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных технологий (анимации, дизайна, звукорежиссуры и современной электронной музыки, современных интерактивных технологий, фото-и видеопроизводства, дизайн, текстиль и мода), готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы

Формирование групп: 2 группы по 10 человек (формируется по возрасту)

Срок реализации программы – 2 года.

Объем программы – 576 академических часа.

Режим занятий – 3 раза в неделю (почасовая нагрузка в неделю: 8 часов).

1 год: 288 часов

2 год: 288 часов

Особенности организации образовательного процесса

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

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

Задачи

Обучающие:

дать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;

познакомить с направлениями креативных индустрий (дизайн, анимация и 3D-графика, интерактивные технологии VR\AR, фотопроизводство, видеопроизводство, современная электронная музыка, звукорежиссура, дизайн текстиль и мода).

Развивающие:

освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;

развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде.

Воспитательные:

привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;

умение 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.

Формы проведения занятий

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

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

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

Планируемые результаты

Личностные:

обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, педагогам и работникам;

обучающийся ответственно относится к обучению;

обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;

обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;

обучающийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для его использования в дальнейшей деятельности;

обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства и продуктов креативных индустрий.

Метапредметные:

обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание, умеет принимать и реализовывать учебную задачу;

обучающийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;

обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно творческой и проектной деятельности;

обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;

обучающийся активно использует возможности различных художественных материалов для практического освоения содержания образовательной программы: создания творческих продуктов, творческого исследования окружающего мира;

обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;

Учебный план

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов		Форма контроля
		1 год обучения		
		В неделю	Всего	
1.	Модуль 1. Введение в креативные технологии	8	8	Презентации Тематическое тестирование
1.1	Знакомство с креативными индустриями и направлениями школы.	8	8	Сессия «вопрос-ответ». Обсуждение результатов дня.
2.	Модуль 2. Направления креативных технологий	8	128	Обсуждение результатов работы
Раздел 2.1. Студия анимации		8	16	
2.1.1	Знакомство с группой. Система оценки VIP. Анимация как индустрия.	3	3	Обсуждение. Вопросы.
2.1.2	Виды анимации. Перекладная компьютерная анимация готового персонажа.	3	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.1.3	Виды анимации. Векторная анимация готового персонажа. Фазы ходьбы, фазы бега.	3	6	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.1.4	Покадровая рисованная анимация. Эмоции персонажа. Живая статика.	3	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.1.5	Подведение итогов работы группы, просмотр и обсуждение получившихся этюдов.	1	1	Совместный просмотр. Обратная связь от обучающихся, от педагога.

2.1.6.	Знакомство с группой. Система оценки VIP. Анимация как индустрия.	3	3	Обсуждение. Вопросы.
Раздел 2.2 Студия дизайна		8	16	
2.2.1	Знакомство с группой. Виды дизайна. Графический дизайн как индустрия	3	3	Групповое обсуждение. Ответы на вопросы.
2.2.2	Что такое креативность? Вводная лекция по композиции и колористике. Творческое задание	3	3	Групповое обсуждение. Обсуждение творческих заданий.
2.2.3	Работа с ручными техниками (коллаж \ создание фактур и текстур \ работа со шрифтом \ 3D ручка и т.д.). Творческое задание	3	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2.4	Введение в Adobe Illustrator. Творческое упражнение.	3	3	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога
2.2.5	Введение в Adobe Photoshop. Творческое упражнение.	3	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2.6	Подведение итогов работы группы, просмотр и обсуждение получившихся работ.	1	1	Групповой просмотр и обсуждение. Обмен обратной связью, рефлексия.
Раздел 2.3 Студия звукорежиссуры		8	16	
2.3.1	Введение в профессию звукорежиссера. Историческая справка. Интерактив «Знакомство»	1	3	Групповое обсуждение. Рефлексия.
2.3.2	Основы акустики и свойства звука. Интерактив «Эксперименты со звуком»	1	3	Групповое обсуждение. Рефлексия.
2.3.3	Микрофоны и оборудование студии. Историческая справка. Интерактив «Дегустация микрофонов»	1	2	Групповое обсуждение. Рефлексия.
2.3.4	Знакомство с DAW. Базовые монтажные функции. Звуковые эффекты. Интерактив «Весёлая нарезка»	2	3	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.5	VST-инструменты и MIDI. Интерактив «Виртуальный музыкант»	2	3	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.6	Итоги модуля. Викторина. Интерактивная музыкальная игра «ШАЛАШ»	1	2	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
Раздел 2.4 Студия современной электронной музыки		8	16	

2.4.1	Введение в современную электронную музыку. Знакомство с жанрами. Интерактив «Музыкальное жюри»	1	3	Групповое обсуждение. Рефлексия.
2.4.2	Знакомство с Ableton Live. Обзор интерфейса, браузер, дорожки. Работа с One-Shot и Loop. Интерактив «Музыкальный коллаж»	1	3	Групповое обсуждение. Рефлексия.
2.4.3	Виртуальные инструменты Ableton Live. Выбор инструмента, MIDI-ноты и их параметры. Интерактив «Вариация на тему»	1	2	Групповое обсуждение. Рефлексия.
2.4.4	Ритм и ударные инструменты. Темп. Элементы ритма, длительности. Интерактив «Можем повторить»	2	3	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.4.5	Мелодия, гармония и бас. Ноты, интервалы и аккорды. Создание простых мелодий и аккордов. Басовая линия. Интерактив «Я – музыкант!»	2	3	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.4.6	Устройство DJ-контроллера. Принципы сведения. Интерактив «Солянка».	1	2	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
Раздел 2.5 Студия интерактивных цифровых технологий		8	16	
2.5.1	Геймдев: введение, Unity	2	2	Начальный проект
2.5.2	Левел-дизайн, игрок	2	4	Настроенный проект
2.5.3	Составление документации к проекту, планирование дальнейшей работы	1	1	Рефлексия
2.5.4	Blender: знакомство	1	3	Простой объект
2.4.5	Доработка собственного проекта, питчинг	1	2	Мини-проект
2.5.6	Тестирование проектов	1	4	Рефлексия, тестирование виртуального пространства
Раздел 2.6 Студия фото		8	16	
2.6.1	Знакомство участников, правила работы в студии, возможности современной фотографии	1	2	Беседа. Обратная связь от обучающихся. Рефлексия.
2.6.2	Знакомство с оборудованием. Фотоаппарат и объективы	1	2	Анализ выполненных фотографий.

	Студийное оборудование Фоны и реквизит Практическое занятие			Обсуждение результатов.
2.6.3	Свет в фотографии. Виды освещения, свет и настроение кадра, работа со студийным светом. Практическое занятие	2	4	Анализ выполненных фотографий. Обсуждение результатов.
2.6.4	Предметная съёмка. Простые приёмы композиции, работа с предметами в кадре. Практическое занятие	1	2	Анализ выполненных фотографий. Обсуждение результатов.
2.6.5	Портретная съёмка. Особенности портретной фотографии, работа с моделью. Практическое занятие	2	4	Анализ выполненных фотографий. Обсуждение результатов.
2.6.6	Обработка фотографий и подведение итогов. Основы цифровой обработки изображений, знакомство с программой Adobe Photoshop	1	2	Просмотр итоговых работ. Рефлексия. Обратная связь от обучающихся.
Раздел 2.7 Студия видеопроизводства		8	16	
2.7.1	Знакомство с группой. Система оценки VIP. Видеопроизводство как индустрия.	3	3	Обсуждение. Вопросы.
2.7.2	Основы мобильной видеосъёмки, оборудование и основные принципы	3	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.7.3	Основы сценарного мастерства. Сценарный план. Практикум и питчинг.	3	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия. Обсуждение.
2.7.4	Планы съёмки. Эффект Кулешова. Практические упражнения	3	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.7.5	Монтаж мобильного видео. Переходы и эффекты.	3	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.7.6	Подведение итогов работы группы, просмотр и обсуждение получившихся этюдов.	1	1	Совместный просмотр. Обратная связь от обучающихся, от педагога.
Раздел 2.8 Студия Мастрота (дизайн, текстиль и мода)		8	16	
2.8.1	Вводный урок. Знакомство с группой. История возникновения декоративно- прикладного искусства.	1	1	Групповое обсуждение. Ответы на вопросы.
2.8.2	Современные тенденции применения народных	2	2	Групповое обсуждение. Обсуждение творческих заданий.

	промыслов в быту. Творческое задание.			
2.8.3	Швейное дело в ДПИ. Технология работы.	2	4	Обсуждение результатов работы. Обмен обратной связью.
2.8.4	Роль керамики в современном предметном дизайне, применение на практике.	2	4	Обсуждение результатов работы. Обмен обратной связью.
2.8.5	Итоги модуля	1	1	Групповой просмотр и обсуждение. Обмен обратной связью.
Модуль 3. Межстудийные проекты		8	152	Итоговая презентация проектов. Рефлексия
3.2	Предпроектная подготовка (разработка технического задания)	8	12	
3.3	Концептуализация (сбор визуальных концептов, раскадровка)	8	20	
3.4	Реализация (продакшн) – распределение задач по времени	8	46	
3.5	Постпродакшн (финальная версия проекта)	8	24	
3.6	Подготовка к презентации	8	10	
3.7	Итоговая рефлексия. Подведение итогов года.	8	8	
3.8	Презентация проектов	8	8	Открытая презентация проектов. Рефлексия
Модуль 4. Работа над созданием портфолио		8	16	Шаблон портфолио с межстудийным проектом
Общее количество часов за 1 год обучения		288		

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов		Форма контроля
		2-й год обучения		
		В неделю	Всего	
Дисциплина по выбору		8	256	Оценка проектов Зачет/незачет
1.	Анимация	8	256	
2.	Дизайн	8	256	
3.	Интерактивные цифровые технологии	8	256	
4.	Звукорежиссура	8	256	
5.	Современная электронная музыка	8	256	
6.	Фотопроизводство	8	256	
7.	Видеопроизводство	8	256	
8.	Дизайн, текстиль и мода	8	256	
9.	Работа над портфолио	8	16	Портфолио
10.	Подготовка к презентации проектов (создание презентации)	8	16	Оценка проектов Зачет/незачет
Итого за 2й год обучения		8	288	
ИТОГО		576		

(общее количество часов за 2 года обучения)	
--	--

Рабочая программа

ДИЗАЙН

2 год обучения

**Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы**

«Креативные индустрии (технологии)»

Особенности организации образовательного процесса

Особенностью образовательного процесса по дисциплине «Дизайн» в Школе креативных индустрий является **комплексность и многообразие направлений деятельности учащихся**, масштабность педагогических целей и задач. Обучение строится на сочетании фундаментальных знаний в области визуальной культуры, композиции, колористики и типографики с активным использованием современных цифровых инструментов и проектных методов.

Образовательный процесс организован **преимущественно на интерактивных формах проведения занятий**: все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают, — это способствует формированию высокого уровня эмоционального единения обучающихся. В студии дизайна создается среда творческого сотрудничества, где каждый участник может высказать свою идею, получить конструктивную обратную связь и увидеть, как индивидуальные решения влияют на общий проект.

В ходе **диалогового обучения** (обсуждение эскизов, разбор кейсов реальных дизайн-проектов, коллективная критика работ) обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Это особенно важно для дизайнера, который всегда работает с запросом заказчика, потребностями аудитории и техническими ограничениями.

Задачи

Обучающие:

- развить навыки создания дизайн-продукта в двух различных областях: графический дизайн, двухмерный дизайн и иллюстрация;
- изучить процесс создания продукта, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом по двум различным направлениям, предлагаемым в студии;
- изучить основы графического дизайна;
- изучить основы иллюстрации;
- освоить навыки работы с художественными материалами в дизайне: бумага, картон, фанера, пластик, гуашь \ акварель \ акрил, пластилин и т.д.;
- освоить навыки работы с программным обеспечением: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

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 командной проектной деятельности;

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- развить умение работать в команде и 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.
- воспитание самостоятельности и инициативы.

Объем программы, виды учебной работы и отчетности

Дисциплина по выбору «Дизайн» изучается во втором полугодии обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные индустрии (технологии)»

Объем времени – 288 часов. Занятия групповые и индивидуальные в форме практической деятельности.

Отчетность в форме зачета – презентации проекта и группового обсуждения результатов работы. По итогам защиты проекта выставляется оценка – зачет/незачет.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
Раздел 1. Вводный модуль. Знакомство с группой и креативным мышлением				10	
1.1	Знакомство с группой. Организационные вопросы.	1	0	1	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.2	Обзор направлений в графическом дизайне, иллюстрации, UX/UI дизайне	3	0	3	
1.3	Дизайн-процесс. Способы генерации идей. Изучение техник брейнсторминга, ментальных карт (Mind Maps), метода SCAMPER. Где искать вдохновение?	3	3	6	
Раздел 2. Основы композиции, типографики и колористики				30	
2.1	Управление вниманием зрителя. Композиция. Изучение законов восприятия: золотое сечение, правило третей, ритм, контраст, точка фокуса.	5	2	7	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2	Психология цвета. Анализ эмоционального воздействия	3	2	5	

	цвета, изучение цветовых моделей (RGB, CMYK) и гармоний. Цветовой круг Иттена.				
2.3	Типографика и иерархия текста. Классификация шрифтов (гротески, антиквы), понятие читаемости, верстка текстовых блоков.	7	2	9	
2.4	Практическая сборка досок настроения (moodboards) и создание гармоничных макетов из простых фигур.	0	9	9	
Раздел 3. Техники ручной работы в дизайне				44	
3.1	Эскизирование. Отработка навыка быстрой визуализации идей через скетчи и наброски.	3	7	10	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
3.2	Работа с материалами. Изучение свойств различных художественных материалов. Текстуры и фактуры в дизайне.	3	17	20	
3.3	Леттеринг. Создание уникальных шрифтовых композиций от руки, изучение анатомии букв.	3	11	14	
Раздел 4. Программное обеспечение: основы Adobe Photoshop & Illustrator				64	
4.1	Интерфейс Adobe Photoshop. Настройка рабочего пространства, работа с документами.	1	3	4	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
4.2	Инструменты работы в Adobe Photoshop.	4	16	20	
4.3	Слои, сохранение и экспорт в Adobe Photoshop.	4	16	8	
4.4	Интерфейс Adobe Illustrator. Настройка рабочего пространства, работа с документами.	1	3	4	
4.5	Инструменты работы в Adobe Illustrator.	4	16	20	
4.6	Слои, сохранение и экспорт в Adobe Illustrator.	4	16	8	
Раздел 5. Графический дизайн и иллюстрация				44	
5.1	Логотипы и фирменные знаки. Создание знаков с нуля: от идеи и скетча до готового векторного логотипа. Трассировка (обрисовка) скетчей, работа с цветом и формой.	6	10	16	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
5.2	Стилизация изображений. Основные принципы и законы стилизации.	4	10	14	
5.3	Дизайн плакатов и постеров. Композиция сложного плаката: работа с типографикой, изображениями и пространством для передачи главного сообщения.	4	10	14	
Раздел 6. Допечатная подготовка и технические требования				12	

6.1	Технические требования типографий. Изучение понятий "вылеты под обрез" (bleed) и "безопасная зона".	1	3	4	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
6.2	Особенности цветопередачи и форматы файлов. Разница между цветовыми моделями RGB (экраны) и CMYK (печать), что такое Pantone. Выбор правильного формата (TIFF для фото, PDF/X для полиграфии).	1	3	4	
6.3	Подготовка макетов к печати/экспорту. Контрольный список перед отправкой макета в печать: проверка разрешения (DPI), цветовой модели, наличия шрифтов.	1	3	4	
6.4	Финальная точка.				
Раздел 7. Проектная работа				42	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
7.1	Постановка задачи. Полный цикл создания реального дизайн-продукта. Формулирование цели и целевой аудитории.	4	6	10	
7.2	Поиск референсов. Формулирование цели и целевой аудитории. Создание доски настроения (moodboard) на основе анализа конкурентов и трендов.	2	8	10	
7.3	Реализация проекта. Итоговая работа над проектом с применением всех полученных навыков: от эскиза до финального макета, готового к экспорту и печати.	0	22	22	
Раздел 8. Проверка знаний и насмотренность				20	
8.1	Анализ работ известных дизайнеров, художников, архитекторов.	0	10	10	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
8.2	Промежуточный контроль. Проведение тестов и квизов по пройденному материалу.	0	4	4	
8.3	Групповой просмотр проектов. Организация "дизайн-критики", учимся давать и получать конструктивную обратную связь, аргументировать свои решения и защищать проект.	1	5	6	
Раздел 9. Подготовка к презентации проектов, работа над портфолио		1	15	16	Обратная связь от педагога, одноклассников. Рефлексия.
ИТОГО (общее количество часов)				288	

Интернет источники: <https://www.itsnicethat.com/>

Литература:

Литература для педагога:

1. Норман, Д. Дизайн привычных вещей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013
2. Барбанель, Д. Design Workout. Тренировка мышления будущего. М.: Мастерская, 2013
3. Чихольд, Я. Облик Книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике. М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018
4. Llewellyn, N. The London Art Schools. Reforming the Art World, 1960 to now. Tate, 2015
5. Иттен, И. Искусство цвета. Издатель Д. Аронов, 2014
6. Иттен, И. Искусство формы. Издатель Д. Аронов, 2014
7. Лебедев, А. Ководство, Издательство Артемия Лебедева, 2025

Литература для учащихся:

1. Бергер, Д. Искусство видеть. Клаудберри, 2012
2. Мунари, Б. Рисуем дерево. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2016
3. Бейрут, М. Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019
4. Микалко, М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019

Литература для родителей:

1. Мунари, Б. Дизайн как искусство. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2020
2. Перри, Г. Потому что это — современное искусство. М.: Издательство «Э», 2017

Рабочая программа

АНИМАЦИЯ

Дисциплина по выбору. 2 год обучения

**Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы**

«Креативные индустрии (технологии)»

Особенности организации образовательного процесса

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

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого включаются эффективных форм 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.

Задачи Обучающие

:

- изучить основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве;
- изучить историю и технологии аналоговой анимации, базовые законы движения;
- изучить историю и технологии 2D анимации на примере MoHo;
- изучить историю и процессы анимационной режиссуры;
- освоить ПО DaVinci Resolve (для задач аналоговой анимации, 2D анимации и анимационной режиссуры);
- освоить работу с подручными материалами, анимационными станками, съёмочным и осветительным оборудованием.

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 командной творческой проектной деятельности;

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллек

тивного творчества;

- умение 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.

Объем программы, виды учебной работы и отчетности

Дисциплина «Анимация» изучается во втором полугодии обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные индустрии (технологии)».

Объем времени – 288 часов.

Занятия групповые и индивидуальные в форме лекций, практической деятельности.

Отчетность в форме зачета – презентации проекта и группового обсуждения результатов работы. По итогам защиты проекта выставляется оценка – зачет/незачет.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Введение в анимацию и основы сторителлинга				
1.1	Знакомство с группой. Система оценки VIP. Серии продуктов студии анимации, распределение по командам.	4	1	4	Рефлексия
1.2	История анимации, виды анимации (2D, 3D, стоп-моушн).	6	0	6	Рефлексия
1.3	Сценарий, раскадровка (сториборд), экспозиция.	6	0	6	Рефлексия
2.	Знакомство с программным обеспечением				
2.1	Интерфейс и инструменты растровой графики (Krita): рисование персонажей и фонов	2	8	10	Обсуждение, обратная связь от педагога
2.2	Основы риггинга и покадровая анимация в векторной графике	2	8	10	Обсуждение, обратная связь от педагога

	(Moho).				
2.3	Компьютерная перекладная анимация (ToonJoy Animatics).	2	8	10	Обсуждение, обратная связь от педагога
2.4	Монтаж, работа со звуком и цветокоррекция (DaVinci Resolve).	2	8	10	Обсуждение, обратная связь от педагога
3. Теория анимации: Принципы Диснея					
3.1	Anticipation (Подготовка к действию). Анимация замаха перед ударом/прыжком.	2	1	3	Обсуждение, обратная связь от педагога
3.2	Staging (Постановка) + Straight Ahead & Pose to Pose. Как ясно подать идею. Два метода работы.	2	1	3	Обсуждение, обратная связь от педагога
3.3	Follow Through & Overlapping Action (Сквозное движение). Инерция волос, одежды, хвоста.	2	1	3	Обсуждение, обратная связь от педагога
3.4	Slow In & Slow Out (Мягкий вход и выход). Спейсинг и графики скорости.	2	1	3	Обсуждение, обратная связь от педагога
3.5	Arcs (Дуги). Естественные траектории движения.	2	1	3	Обсуждение, обратная связь от педагога
3.6	Secondary Action (Второстепенное действие). Действия, обогащающие основное.	2	1	3	Обсуждение, обратная связь от педагога
3.7	Timing (Тайминг). Управление ритмом через количество кадров.	2	1	3	Обсуждение, обратная связь от педагога
3.8	Exaggeration (Утрирование). Преувеличение для выразительности.	2	1	3	Обсуждение, обратная связь от педагога
3.9	Solid Drawing (Объемный рисунок). Понимание формы в 3D-пространстве.	2	1	3	Обсуждение, обратная связь от педагога
3.10	Appeal (Привлекательность). Что делает героя интересным.	2	1	3	Обсуждение, обратная связь от педагога

4. Анимация персонажей: Механика движения					
4.1	Циклы ходьбы и бега (Walk & Run Cycles).	2	4	6	Обсуждение, обратная связь от педагога
4.2	Липсинк (синхронизация речи) и актерская игра (передача эмоций через язык тела).	2	4	6	Обсуждение, обратная связь от педагога
4.3	Анимация сложных действий: прыжки, падения, взаимодействие с предметами.	2	4	6	Обсуждение, обратная связь от педагога
5. Специализированные техники анимации					
5.1	Предметная анимация и покадровая съёмка объектов	2	4	6	Обсуждение, обратная связь от педагога
5.2	Перекладная анимация на мультстанке. Текстура, тени, свет при съёмке. Хромакей для анимации	2	4	6	Обсуждение, обратная связь от педагога
5.3	Цветочная анимация. Изучение фаз огня, фейерверка, обратная анимация	2	4	6	Обсуждение, обратная связь от педагога
5.4	Пиксилляция. Анимация живых людей, основы актёрского мастерства в кадре	2	4	6	Обсуждение, обратная связь от педагога
6. Проектная работа: Создание короткометражного мультфильма					
6.1	Пре-продакшн: сценарий, разработка персонажей, создание сториборда.	0	16	16	Обсуждение, обратная связь от педагога
6.2	Продакшн: анимация сцен, запись звука.	0	16	16	Обсуждение, обратная связь от педагога
6.3	Пост-продакшн: монтаж, сведение звуча, финальный рендер.	0	16	16	Обсуждение, обратная связь от педагога
7. Проверка знаний и насмотренность					
7.1	Еженедельные квизы и тесты по пройденному материалу.	0	30	30	Рефлексия

7.2	Просмотр и совместный анализ работ классиков анимации и студенческих проектов	0	24	24	Рефлексия
8. Подведение итогов, финальные просмотры и обсуждение		1	7	8	Рефлексия
ИТОГО (общее количество часов)				256	

Интернет источники:

1. Какие техники анимации бывают и как их использовать // Animation School. – URL: <https://animation-school.pro/ru/news/kakie-texniki-animaczii-byivayut-i-kak-ix-ispolzovat>

Литература:

1. Машковцев Б. А. Словарь-справочник современных анимационных терминов. – М.: URSS, 2015.
2. Уайтэкер Г., Халас Д. Тайминг в анимации. – М.: Издательство, 2000.
3. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Бомбора, 2019.
4. Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение. – М.: Издательство, 2010.
5. Сафронов М. Книга вопросов. – М.: Издательство, 2019.
6. Капков С. В. Энциклопедия отечественной мультипликации. – М.: Алгоритм, 2006.
7. Хитрук Ф. С. Профессия — аниматор. Т. 1. – М.: Гаятри, 2008.
8. Хитрук Ф. С. Профессия — аниматор. Т. 2. – М.: Гаятри, 2008.
9. Молтин Л. О мышах и магии. – М.: Издательство Дединского, 2018.
10. Малюкова Л. Л. СВЕРХкино. Современная российская анимация. Девяностые/нулевые. – СПб.: Ассоциация анимационного кино, 2013.
11. Малюкова Л. Л. СВЕРХкино. Современная российская анимация. – М.: Издательство, 2016.
12. Napier S. Anime from Akira to Howl's Moving Castle; рус. пер.: Нейпир С. Волшебные миры Хаяо Миядзаки. – М.: Эксмо, 2020.
13. Кошмар перед Рождеством / The Nightmare Before Christmas. Реж. Генри Селик. – США, 1993.

Рабочая программа

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

2 год обучения

**Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы**

«Креативные индустрии (технологии)»

Особенности организации образовательного процесса

Особенностью образовательного процесса в студии является междисциплинарность: обучение строится на пересечении технологий виртуальной и дополненной реальности с практиками геймдизайна и 3D-моделирования (в Blender). Это обеспечивает комплексность подготовки и многообразие направлений деятельности учащихся – выпускник осваивает не одну узкую специальность, а набор компетенций, востребованных в современных специальностях.

Образовательный процесс организован на интерактивных формах преподавания: все обучающиеся вовлечены в процесс изучения информации, совместно обсуждают концепцию проектов, принимают решения по их изменению и взаимодействуют между друг другом, для развития собственных навыков. Создание групповых проектов и совместное взаимодействие формирует групповое и командное мышление.

В ходе диалогового и проблемно-ориентированного обучения учащиеся учатся критически мыслить, решать сложные задачи на основе анализа кейсов из индустрии, взвешивать альтернативные решения, представлять собственный проект, участвовать в дискуссиях и эффективно коммуницировать. Для этого применяются следующие формы работы:

1. творческая работа – создание дизайна и концепции для проекта, презентации концепции;
2. работа с референсами – разбор похожих проектов, анализ плюсов и минусов;
3. моделирование – создание геометрии, текстурирования и анимации 3D модели;
4. гейм-дизайн – создание уровня, внутренний дизайн игры.
5. программирование – разработка внутренней логики игровых проектов или отображения 3D модели;
6. UI-дизайн – создание и дизайн пользовательского интерфейса;
7. тестирование – проверка проектов на реальных игроках, постпродакшн;
8. постпродакшн – представление проектов, создание презентации;
9. индивидуальный проект – проработка концепций, прототипов механик, моделирование отдельных объектов;
10. групповой проект – полноценная разработка мини-проектов, начиная с концепции, заканчивая постпродакшеном;
11. межстудийные проекты – взаимодействие между студиями для создания комплексных разработок;

Задачи

Обучающие:

1. изучить историю и технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальности;
2. освоить навыки работы со специальным ПО для создания VR-проектов

- и настройки взаимодействия с интерактивным пространством;
3. изучить основы геймдизайна: правила и механики, баланс, нарратив, левел-дизайн, интерфейсы, удержание игрока;
 4. освоить работу в Blender для 3D-моделирования, настройки материалов, текстур, освещения и рендера;
 5. научиться создавать 3D-объекты, персонажей и локации, соответствующие современным трендам диджитал-культуры;
 6. освоить базовые принципы работы в игровых движках (Unity): импорт ассетов, настройка сцен, логика взаимодействия, прототипирование механик;
 7. освоить базовые принципы печати на 3D принтере;

Развивающие:

1. освоить методы анализа игровых и технических кейсов, научиться выделять ключевые проблемы и предлагать решения;
2. развить навыки самостоятельной работы и умение эффективно работать в команде (распределение ролей, синхронизация задач, контроль сроков);
3. научиться ставить и принимать ТЗ от смежных специалистов (геймдизайнер → художник/3D-дизайнер), а также грамотно формулировать задачи для реализации в движке;
4. применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов, включая создание игровых прототипов с VR-элементами и 3D-ассетами;
5. сформировать опыт командной проектной деятельности: от идеи до работающего прототипа с тестированием и итерациями.

Воспитательные:

1. формировать культуру сотрудничества на основе общего творческого замысла;
2. развивать умение слушать и учитывать мнения коллег, аргументированно отстаивать свою позицию;
3. воспитывать ответственность за свой участок работы и за общий результат команды;
4. научить поэтапному распределению задач и контролю промежуточных результатов;
5. стимулировать самостоятельность, инициативу и готовность к экспериментам в рамках проектных задач.

Объем программы, виды учебной работы и отчетности

Дисциплина «Интерактивные цифровые технологии» изучается во втором полугодии обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные индустрии (технологии)».

Объем времени – 288 часов. Занятия групповые и индивидуальные в форме лекций, практической деятельности.

Отчетность в форме зачета – презентации проекта и группового обсуждения результатов работы. По итогам защиты проекта выставляется оценка – зачет/незачет.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
Раздел 1 Разработка игр в Unity и основы геймдизайна		24	64	88	
1.1	Концепция и питч игры	2	4	6	Обсуждение замысла, обратная связь от группы
1.2	Основы Unity и первая сцена	4	8	12	Обсуждение результатов работы
1.3	Базовое программирование на C#	4	8	12	Самостоятельная оценка, разбор кода
1.4	Игровые механики и управление	4	10	14	Рефлексия групповая, демонстрация функционала
1.5	Левел-дизайн	4	12	16	Самостоятельная оценка
1.6	Продвинутое программирование: сложная логика	4	12	16	Разбор кода, тестирование механик
1.7	Тестирование и сборка прототипа игры	2	10	12	Обсуждение результатов работы, обратная связь от группы
Раздел 2. Blender, создание 3D моделей		14	32	46	
2.1	Основы и простые объекты	4	8	12	Обсуждение результатов работы
2.2	Детализация и UV-развёрстка	4	8	12	Сравнение результатов со сценарием
2.3	Материалы, текстуры, свет	4	10	14	
2.4	Экспорт и подготовка ассетов для Unity	2	6	8	Обсуждение результатов работы
Раздел 3. Технологии виртуальной реальности		6	16	22	
3.1	Устройства и особенности VR	2	4	6	Обсуждение результатов работы
3.2	Взаимодействие и интерфейс в VR	2	6	8	Рефлексия

3.3	Сборка и тестирование VR-сцены	2	6	8	Самостоятельная оценка
Раздел 4. Технологии дополненной реальности		6	14	20	
4.1	Платформы и принципы AR	2	4	6	Обсуждение выбора
4.2	Создание AR-сцены и размещение объектов	2	6	8	Демонстрация на устройстве, обсуждение результатов работы
4.3	Тестирование и анализ UX в AR	2	4	6	Рефлексия
Раздел 5 – Кейс-задания		6	30	36	
5.1	Разработка мини-игры в Unity	2	12	14	Демонстрация билда, разбор игровых систем
5.2	Создание тематического набора ассетов в Blender	2	10	12	Просмотр моделей, взаимная оценка
5.3	Реализация отдельной игровой системы	2	8	10	Разбор кода, тестирование функционала
Раздел 6 – Групповой/Межстудийный проект		8	24	32	
6.1	Планирование и распределение ролей	2	4	6	Обсуждение плана
6.2	Разработка и сборка	2	10	12	Еженедельные демо, групповая рефлексия
6.3	Тестирование и доработки	2	6	8	Самостоятельная и взаимная оценка правок
6.4	Финальная сборка и подготовка к показу	2	4	6	Защита проекта, обсуждение результатов работы
Раздел 7 – Индивидуальный проект		6	18	24	
7.1	Идея и концепт	2	4	6	Обсуждение замысла, обратная связь
7.2	Прототипирование и сборка	2	8	10	Промежуточная демонстрация, рефлексия
7.3	Доработка и финальная версия	2	6	8	Защита индивидуального проекта, самооценка
Раздел 8 – Потспродакшн		4	8	12	
8.1	Финальная сборка и подготовка к показу	2	4	6	Проверка материалов, обсуждение полноты комплекта
8.2	Работа с отзывами	2	4	6	Рефлексия по обратной связи внутри группы
9. Портфолио		4	8	12	

10. Подготовка к презентации проектов	4	8	12	
ИТОГО (общее количество часов)	82	206	288	

Литература:

Литература для педагога:

1. Сазерленд, Дж. Scrum. Революционный метод управления проектами / Дж. Сазерленд. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2015. — 304 с. — Текст : непосредственный.
Применение: Разделы 6 (групповой проект) и 7 (индивидуальный проект): итеративная работа, демо, планирование спринтов, распределение ролей, контроль правок.
Компетенции: управление командой, планирование разработки, работа по итерациям.
2. Чепмен, Н. Цифровые технологии мультимедиа / Н. Чепмен, Дж. Чепмен ; пер. с англ. — М. : Диалектика, 2005. — 624 с. : ил. — ISBN 5-8459-0837-1. — Текст : непосредственный.
Применение: Раздел 2 (подготовка ассетов), Раздел 8 (постпродакшн): форматы, рендер, оптимизация, работа с медиаконтентом.
Компетенции: работа с медиаконтентом, форматы и экспорт, оптимизация ассетов.
3. Петрова, Н. П. Виртуальная реальность. Современная компьютерная графика и анимация / Н. П. Петрова. — М. : Аквариум, 2004. — 251 с. : ил. — Текст : непосредственный.
Применение: Раздел 3 (VR): устройства, восприятие пространства, взаимодействие, UX и эргономика.
Компетенции: понимание VR-среды, проектирование UX в VR, эргономика интерфейса.
4. Акулич, М. Дополненная, виртуальная, смешанная реальность и маркетинг / М. Акулич. — Текст : электронный.
Применение: Раздел 4 (AR): трекинг, размещение объектов, UX в AR, логика работы с пространством.
Компетенции: размещение объектов в реальном пространстве, основы трекинга и AR-логики.
5. Цифровое искусство: история, теория, практика : учебное пособие / А. Н. Лаврентьев, Е. В. Жердев, В. В. Кулешов [и др.]. — М. : МГХПА им. С. Г. Строганова, 2016. — 280 с. : ил. — Текст : непосредственный.
Применение: Раздел 1 (левел-дизайн, атмосфера, хоррор-сеттинг): композиция, визуальная выразительность, настроение сцены.
Компетенции: композиция, визуальная выразительность, работа с настроением сцены.
6. Weijdom, J. Mixed Reality and the Theatre of the Future. Fresh Perspectives on Arts and New Technologies / J. Weijdom. — 2017. — Текст : электронный.

Применение: Разделы 3–4 (VR/AR): нестандартный взгляд на смешанную реальность как среду взаимодействия.

Компетенции: междисциплинарное мышление, поиск нестандартных решений в XR-проектах

Литература для учащихся:

1. Чепмен, Н. Цифровые технологии мультимедиа / Н. Чепмен, Дж. Чепмен ; пер. с англ. — М. : Диалектика, 2005. — 624 с. : ил. — ISBN 5-8459-0837-1. — Текст : непосредственный.
Применение: Раздел 2 (моделирование и подготовка ассетов), Раздел 8 (упаковка проекта): форматы, экспорт, оптимизация.
Компетенции: подготовка и оптимизация 3D-ассетов, работа с форматами и конвертацией.
2. Петрова, Н. П. Виртуальная реальность. Современная компьютерная графика и анимация / Н. П. Петрова. — М. : Аквариум, 2004. — 251 с. : ил. — Текст : непосредственный.
Применение: Раздел 3 (VR): базовые принципы VR, восприятие, UX, тестирование.
Компетенции: понимание ограничений и возможностей VR, тестирование удобства.
3. Кириллова, Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества : учебное пособие / Н. Б. Кириллова. — Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2013. — 154 с. — Текст : непосредственный.
Применение: Раздел 1 (геймдизайн, левел-дизайн): композиция кадра, ритм, визуальное повествование.
Компетенции: визуальное повествование, композиция, работа с ритмом и напряжением в сцене.
4. Weijdom, J. Mixed Reality and the Theatre of the Future. Fresh Perspectives on Arts and New Technologies / J. Weijdom. — 2017. — Текст : электронный.
Применение: Разделы 3–5 (VR/AR, кейс-задания): расширение взгляда на XR как на среду взаимодействия.
Компетенции: креативное применение XR-технологий, поиск идей для мини-проектов.
5. Учебно-методическое пособие по дисциплине «Сценография» / сост. С. В. Явон. — Тольятти : Изд-во ПВГУС, 2018. — 28 с. — Текст : непосредственный.
Применение: Раздел 1 (левел-дизайн), Раздел 2 (ассеты): организация пространства, работа с фоном и реквизитом.
Компетенции: пространственное мышление, организация сцены, работа с декорациями и реквизитом.
6. Новые аудиовизуальные технологии / отв. ред. К. Э. Разлогов ; авт. коллектив: О. В. Грановская, Е. В. Дуков, Я. Б. Иоскевич [и др.]. —

Москва, 2005. — Текст : непосредственный.

Применение: Раздел 1 (атмосфера, подача), Раздел 5 (мини-игры): принципы аудиовизуального воздействия.

Компетенции: аудиовизуальное повествование, работа со звуком и изображением для создания напряжения.

Литература для родителей:

1. Кружалова, А. Социальная фасилитация как фактор активизации творчества подростков / А. Кружалова. — М. : LAP Lambert Academic Publishing, 2019. — 80 с. — ISBN [указать при наличии]. — Текст : непосредственный.
Применение: поддержка проектной деятельности, понимание групповой динамики и мотивации.
Компетенции (для родителей): поддержка самостоятельности, понимание командной работы, помощь в рефлексии.
2. Кови, Ш. 7 навыков высокоэффективных тинейджеров / Ш. Кови. — Москва : Изд-во «Илья», 2016. — 328 с. — ISBN [указать при наличии]. — Текст : непосредственный.
Применение: тайм-менеджмент, постановка целей, работа над индивидуальным и групповым проектом.
Компетенции (для родителей): помощь в планировании, приоритизации, работе с дедлайнами.
3. Сигел, Д. Дж. Вне зоны доступа. Как не потерять контакт с ребёнком в переходном возрасте / Д. Дж. Сигел. — М. : Эксмо, 2019. — 465 с. — ISBN [указать при наличии]. — Текст : непосредственный.
Применение: эмоциональная поддержка при стрессе от дедлайнов, обратной связи и публичных защит.
Компетенции (для родителей): понимание подростковой нейropsychологии, поддержка в стрессовых ситуациях.
4. Психология подростка. Полное руководство / под ред. А. А. Реана. — М. : Прайм-Еврознак, 2016. — 432 с. — ISBN [указать при наличии]. — Текст : непосредственный.
Применение: понимание мотивации, рефлексии, групповой динамики.
Компетенции (для родителей): распознавание признаков перегрузки, поддержка рефлексии и самооценки.
5. Хисамбеев, Ш. Р. Структура сознания подростков в среде дополнительного образования / Ш. Р. Хисамбеев. — М. : Нестор-История, 2017. — Текст : непосредственный.
Применение: понимание специфики обучения в проектной среде, связь с творческой деятельностью.
Компетенции (для родителей): понимание особенностей познавательной деятельности подростков, поддержка проектной работы.

Рабочая программа

ФОТОПРОИЗВОДСТВО

2 год обучения

**Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы**

«Креативные индустрии (технологии)»

Особенности организации образовательного процесса

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

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого включаются эффективных форм 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.

Задачи

Обучающие:

- изучить историю возникновения фотографии и мировой опыт фотоискусства;
- изучить жанровые каноны фотографии;
- освоить различные техники и основные правила фотосъемки;
- освоить Adobe Lightroom для каталогизации и первичной обработки снимков;
- освоить Adobe Photoshop для постобработки фотографий;
- освоить навыки работы с различным основным и вспомогательным оборудованием: камеры, объективы, фильтры для объективов, вспышки, рассеиватели, стойки, студийные фоны, квадрокоптер для фото и видеосъемки;
- освоить навыки создания профессионального цифрового портфолио на специальных платформах;

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 командной творческой проектной деятельности;

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- умение 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.

Объем программы, виды учебной работы и отчетности

Объем времени – 288 часов. Занятия групповые и индивидуальные в форме практической деятельности.

Отчетность в форме зачета – презентации проекта и группового обсуждения результатов работы.

По итогам защиты проекта выставляется оценка – зачет/незачет.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
Раздел 1. Основы фотографии					
1.1	Введение в фотографию. Правила работы с фототехникой	2	0	2	Рефлексия
1.2	История фотографии и современные направления	2	0	2	Просмотр и обсуждение работ
1.3	Устройство фотоаппарата	2	2	4	Рефлексия
1.4	Объективы и фокусное расстояние	2	2	4	Анализ практических работ
1.5	Выдержка и её творческие возможности	1	3	4	Анализ практических работ
1.6	Диафрагма и глубина резкости	1	3	4	Анализ практических работ
1.7	Светочувствительность ISO	1	1	2	Анализ практических работ
1.8	Экспозиция и режимы съёмки.	1	3	4	Анализ практических работ
1.9	Баланс белого и цветовая температура	1	1	2	Анализ практических работ
1.10	Основы композиции	2	2	4	Анализ практических работ

1.11	Композиционные приёмы в фотографии	1	3	4	Просмотр и обсуждение работ
1.12	Свет в фотографии	1	3	4	Анализ практических работ
1.13	Практическая съёмка в студии	0	4	4	Просмотр и обсуждение работ
1.14	Практическая съёмка вне студии	0	4	4	Просмотр и обсуждение работ
Итого		17	31	48	
Раздел 2. Жанры и направления фотографии					
2.1	Портретная фотография: история и особенности жанра	2	0	2	Рефлексия
2.2	Работа с моделью	1	3	4	Наблюдение
2.3	Позирование и эмоции в кадре	1	3	4	Анализ практических работ
2.4	Портрет при естественном освещении	1	5	6	Анализ практических работ
2.5	Студийный портрет	2	6	8	Анализ практических работ
2.6	Предметная фотография	2	6	8	Анализ практических работ
2.7	Репортажная фотография	2	6	8	Просмотр и обсуждение работ
2.8	Пейзажная фотография	2	6	8	Просмотр и обсуждение работ
2.9	Архитектурная фотография	1	3	4	Анализ практических работ
2.10	Творческая фотография	2	10	12	Просмотр и обсуждение работ
Итого		16	48	64	
Раздел 3. Обработка фотографий					
3.1	Введение в Adobe Lightroom/Camera Raw	2	2	4	Наблюдение
3.2	Каталогизация и отбор фотографий	1	3	4	Анализ практических работ
3.3	Базовая обработка изображений	2	6	8	Анализ практических работ
3.4	Работа с цветом	2	6	8	Анализ практических работ
3.5	Работа со светом и контрастом	2	6	8	Анализ практических работ
3.6	Основы Adobe Photoshop	2	2	4	Наблюдение

3.7	Работа со слоями	2	6	8	Анализ практических работ
3.8	Маски и выделения	2	6	8	Анализ практических работ
3.9	Подготовка изображений к публикации	1	3	4	Просмотр и обсуждение работ
Итого		16	32	48	
Раздел 4. Основы видеосъёмки					
4.1	История кино и визуального повествования	2	0	2	Рефлексия
4.2	Виды планов и крупность кадра	1	3	4	Анализ практических работ
4.3	Ракурсы и движение камеры	1	3	4	Анализ практических работ
4.4	Основы видеосъёмки	2	2	4	Наблюдение
4.5	Подготовка к съёмке	1	3	4	Просмотр и обсуждение работ
4.6	Практическая видеосъёмка	0	8	8	Анализ практических работ
4.7	Создание короткого видеосюжета	1	5	6	Просмотр и обсуждение работ
Итого		8	24	32	
Раздел 5. Видеомонтаж и motion-дизайн					
5.1	Основы видеомонтажа	2	2	4	Наблюдение
5.2	Монтажная последовательность	1	7	8	Анализ практических работ
5.3	Работа со звуком	1	3	4	Анализ практических работ
5.4	Цветокоррекция видео	1	3	4	Анализ практических работ
5.5	Основы motion-дизайна	2	2	4	Наблюдение
5.6	Работа в Davinci Resolve	1	7	8	Анализ практических работ
Итого		8	24	32	
Раздел 6. Творческая и проектная деятельность обучающихся					
6.1	Фотография как средство творческого самовыражения	2	2	4	Рефлексия
6.2	Выбор темы и разработка идеи проекта	2	2	4	Просмотр и обсуждение работ
6.3	Подготовка к съёмке	1	3	4	Наблюдение
6.4	Студийный проект	1	7	8	Презентация проекта
6.5	Репортажный проект	1	7	8	Презентация проекта
6.6	Социальный проект	1	11	12	Презентация проекта
6.7	Творческий проект	1	11	12	Презентация проекта

Итого		9	39	48	
Раздел 7. Портфолио и выставочная деятельность					
7.1	Отбор лучших работ	1	3	4	Просмотр и обсуждение работ
7.2	Подготовка работ к выставке	1	3	4	Просмотр и обсуждение работ
7.3	Формирование личного портфолио	1	3	4	Просмотр и обсуждение работ
7.4	Итоговая презентация работ	0	4	4	Презентация портфолио
Итого		3	13	16	
ИТОГО (общее количество часов)		77	211	288	

Литература:

Список литературы для педагога

1. **Лапин А. И.** Фотография как... — Москва: Издательство Московского университета, 2004.
2. **Лапин А. И.** Плоскость и пространство, или Жизнь квадратом. — Москва: Эксмо, 2008.
3. **Фриман М.** Взгляд фотографа. Как научиться разбираться в фотоискусстве, понимать и ценить хорошие фотографии. — Москва: Хорошая книга, 2012.
4. **Фриман М.** Дао цифровой фотографии. — Москва: Хорошая книга, 2014.
5. **Петерсон Б.** Как снимать шедевры любой камерой. Сила экспозиции. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2020.
6. **Хеджкоу Д.** Искусство цифровой фотографии. — Москва: Эксмо, 2018.
7. **Кельби С.** Цифровая фотография. Том 1. — Москва: Вильямс, 2020.
8. **Кельби С.** Adobe Photoshop для цифровых фотографов. — Москва: Вильямс, 2021.
9. **Мерц Р.** Adobe Lightroom. Справочник фотографа. — Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2020.
10. **Браун Б.** Кинематография. Теория и практика. — Москва: Эксмо, 2021.
11. **Уорд П.** Композиция кадра в кино и на телевидении. — Москва: ГИТР, 2019.
12. **Меркулов А.** Adobe After Effects. Базовый курс. — Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2021.

Литература для обучающихся

1. **Петерсон Б.** Сила экспозиции. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2020.
2. **Фриман М.** Взгляд фотографа. — Москва: Хорошая книга, 2012.
3. **Кельби С.** Цифровая фотография. Том 1. — Москва: Вильямс, 2020.

4. **Хеджкоу Д.** Искусство цифровой фотографии. — Москва: Эксмо, 2018.
5. **Лапин А. И.** Фотография как... — Москва: Издательство Московского университета, 2004.

Интернет-ресурсы

1. [Adobe Creative Cloud Education](#)
2. [Adobe Lightroom Learn & Support](#)
3. [Adobe Photoshop Learn & Support](#)
4. [Adobe After Effects Learn & Support](#)

Рабочая программа

ВИДЕОПРОИЗВОДСТВО

2 год обучения

**Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы**

«Креативные индустрии (технологии)»

Особенности организации образовательного процесса

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

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого включаются эффективных форм 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.

Задачи Обучающиеся:

- изучить историю возникновения кинематографа и эволюцию видеопроизводства;
- изучить типологии и жанры видео;
- освоить различные техники и основные правила видеосъемки;
- освоить базовые инструменты видеомонтажа в DaVinci Resolve;
- освоить навыки работы с различным основным и вспомогательным оборудованием: камеры, объективы, фильтры для объективов, источники света, рассеиватели, стойки, студийные фоны, штативы, электронный стедикам, моторизованный слайдер;

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 командной творческой проектной деятельности;

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- умение 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.

Объем программы, виды учебной работы и отчетности

Дисциплина «Видеопроизводство» изучается во втором полугодии обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные индустрии (технологии)».

Объем времени – 256 часов.

Занятия групповые и индивидуальные в форме лекций, практической деятельности.

Отчетность в форме зачета – презентации проекта и группового обсуждения результатов работы. По итогам защиты проекта выставляется оценка – зачет/незачет.

Учебно-тематический план

№ п/ п	Название раздела	Количество часов			Форма к онтроля
		Теория	Практика	Всего	
1. Введение в видеопроизводство				256	
1.1	Знакомство с группой. Система оценки VIP. Серии продуктов студии видеопроизводства, распределение по командам.	3	0	3	Рефлексия
1.2	Профессии в видеопроизводстве	2	1	3	Тест на сопоставление
2. Основы кинотехники и фотограмотность					Рефлексия
2.1	Устройство камеры (матрица, затвор). Экспозиция: выдержка, диафрагма, ISO	2	6	8	Обсуждение, обратная связь от педагога
2.2	Оптика: фокусное расстояние, глубина резкости, трансфокация	2	6	8	Обсуждение, обратная связь от педагога
2.3	Баланс белого и цветовая температура. Форматы записи видео	2	6	8	Обсуждение, обратная связь от педагога
3. Работа со светом					

3.1	Естественный свет: как использовать солнце, время суток	2	10	12	Обсуждение, обратная связь от педагога
3.2	Искусственный свет: рисующий, заполняющий, контровой. Жесткий и мягкий свет. 12 часов	2	10	12	Обсуждение, обратная связь от педагога
3.3	Практика постановки света для интервью («классический треугольник») и предметной съемки.	2	10	12	Обсуждение, обратная связь от педагога
4. Композиция кадра и движение камеры					
4.1	Правила композиции (правило третей, симметрия, ведущие линии)	2	10	12	Обсуждение, обратная связь от педагога
4.2	Ракурс и крупность плана (общий, средний, крупный)	2	10	12	Обсуждение, обратная связь от педагога
4.3	Работа со штативом, моноподом и ручными стабилизаторами. Съемка с рук	2	10	12	Обсуждение, обратная связь от педагога
4.4	Эффект Кулешова и психология восприятия кадра	2	10	12	Обсуждение, обратная связь от педагога
5. Документалистика и репортаж					
5.1	Драматургия в неигровом кино: поиск героя, конфликта и истории	1	5	6	Обсуждение, обратная связь от педагога
5.2	Репортажная съемка: как снимать события здесь и сейчас	1	5	6	Обсуждение, обратная связь от педагога
5.3	Документальная съемка: наблюдение за героем, синхронные интервью	1	5	6	Обсуждение, обратная связь от педагога
6. Спецприемы съемки					
6.1	Съемка на хромакее: правила освещения и ракурса.	3	0	3	Обсуждение, обратная связь от педагога
6.2	Замедленная (рапид) и ускоренная	3	0	3	Обсуждение, обратная связь

	(цейтрафер/таймлапс) съемка				от педагога
6.3	Основы комбинированной съемки	2	10	12	Обсуждение, обратная связь от педагога
7. Монтаж и постобработка					
7.1	10 принципов монтажа Анатолия Соколова (монтаж по крупности, направлению движения, фазе движения и т.д.)	6	12	18	Обсуждение, обратная связь от педагога
7.2	Организация материала в монтажной программе (DaVinci Resolve)	2	12	14	Обсуждение, обратная связь от педагога
7.3	Базовый монтаж диалоговых сцен, добавление титров и простой графики	2	12	14	Обсуждение, обратная связь от педагога
8. Проектная работа: Создание короткометражного фильма / сюжета					
8.1	Разработка концепции, написание сценария или сценарного плана.	0	16	16	Обсуждение, обратная связь от педагога
8.2	Проведение съемок (интервью, b-roll, лайфы).	0	16	16	Обсуждение, обратная связь от педагога
8.3	Монтаж готового продукта, сведение звука, финальный экспорт	0	16	16	Обсуждение, обратная связь от педагога
9. Проверка знаний и насмотренность					
9.1	Еженедельные тесты по теории (экспозиция, оптика, принципы монтажа).	0	30	30	Обсуждение, обратная связь от педагога
9.2	Просмотр и разбор работ классиков документалистики и новостных сюжетов	16	0	16	Рефлексия
10. Подведение итогов, финальные просмотры и обсуждение		0	12	12	Рефлексия
ИТОГО (общее количество часов)				256	

Интернет источники:

1. Соколов А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео. Часть первая — Editing: television, cinema, video. — М. Типография «Москва», 2005
2. Основы фотографии — симметрия, принтеры, экспозиция и цифровые датчики // Камералабс. – URL: <https://cameralabs.org/2265-osnovi-fotografii-simmetriya-printeri-ekspozitsiya-i-tsifrovie-datchiki>

3. Основы фотографии — симметрия, принтеры, экспозиция и цифровые датчики // Камералабс. — URL: <https://cameralabs.org/2265-osnovi-fotografii-simmetriya-printeri-ekspozitsiya-i-tsifrovie-datchiki>

Литература:

1. Гордийчук И. Б., Пелль В. Г. . Справочник кинооператора / Н. Н. Жердецкая. — М.: «Искусство», 1979.
2. Гонт Л. Экспозиция в фотографии: практическое руководство: пер. с англ. / Под ред. и предисл. Андрей Васильевич Шеклеин; Пер. Е.Н. Доброславская. — М.: Мир. 1984.
3. Закс М. И., Курский Л. Д. Основы светотехники и цветоведения в фотографии. — М.: «Легкая индустрия», 1978.
4. Карлсон В. и Карлсон С. Настольная книга осветителя. М.: ГИТР. 2004.
5. Ногин П. А. Фотографический объектив.. — М.: Издательство «Искусство», 1961. Серия «Библиотека фотолюбителя».
6. Медынский С. Е. Компонуем кинокадр / Редактор В. С. Богатова. — М.: Искусство, 1992.
7. Розов Г. Резкость и нерезкость, серия «Искусство фотографии». — Ridero, 2015 (цифровая книга).
8. Фриман М. Взгляд фотографа. Как научиться разбираться в фотоискусстве, понимать и ценить хорошие фотографии. — М.: Хорошая книга. — 2012. Выпуск 22.
9. Шандрин В. Фотографирование спорта. — М.: Искусство, 1981.

Рабочая программа

СОВРЕМЕННАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ МУЗЫКА

2 год обучения

**Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Креативные индустрии (технологии)»**

Особенности организации образовательного процесса

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

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить,

решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого включаются эффективных форм 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.

Задачи

Обучающие:

- изучить мировую историю музыки (в том числе российскую)
- изучить теорию музыки
- изучить основные жанры классической и современной музыки
- освоить Ableton Live для создания и редактирования музыкальных композиций и звукового сопровождения
- освоить навыки работы с оборудованием: мидиклавиатура и мидиконтроллер
- освоить DJ оборудование и техники сведения музыкальных композиций
- получить представление о музыкальной индустрии(бизнесе), авторских правах.

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 командной творческой проектной деятельности.

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего

- коллективного творчества;
- умение 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.

Объем программы, виды учебной работы и отчетности

Дисциплина по выбору «Современная электронная музыка» изучается во втором полугодии обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные индустрии (технологии)»

Объем времени – 288 часов. Занятия групповые и индивидуальные в форме практической деятельности.

Отчетность в форме зачета – презентации проекта и группового обсуждения результатов работы. По итогам защиты проекта выставляется оценка – зачет/незачет.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Теори я	Практик а	Всег о	
	Раздел 1. Первое знакомство с Ableton и основами музыки				
1.1	Первое знакомство с Ableton и основами музыки Интерфейс Ableton Live Session View. Arrangement View. Навигация. Практика: создание проекта; загрузка семплов; воспроизведение клипов.	6	10	16	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
1.2	Основы музыкального ритма Темп. Размер. Такт. Доли.	6	10	16	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога

	Практика: Drum Rack; создание первого ритма; Quantize; Loop.				
1.3	MIDI MIDI-клипы. Piano Roll. Длительности нот. Практика: рисование нот; редактирование; Velocity.	5	5	10	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
1.4	Первый музыкальный проект Создание простого ритмического трека.	0	6	6	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
	Раздел 2. Основы музыкальной теории и работа в Ableton				
2.1	Ноты и гаммы Практика: MIDI Keyboard; Scale; создание мелодии.	6	10	16	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
2.2	Интервалы и аккорды Практика: построение аккордов; MIDI Effects; Chord.	6	10	16	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
2.3	Бас и гармония Практика: создание басовой линии; работа с Drum + Bass.	5	5	10	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
2.4	Мини-композиция Создание музыкального фрагмента.	0	6	6	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога

	Раздел 3. Синтез звука				
3.1	Что такое синтезатор Практика: Ableton Drift; Analog; Operator.	6	10	16	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
3.2	Осцилляторы Практика: выбор формы волны; изменение тембра.	6	10	16	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
3.3	Фильтры и ADSR Практика: фильтрация; оггибающие.	6	10	16	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
3.4	LFO и модуляция Практика: автоматическое изменение параметров.	5	5	10	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
3.5	Создание собственных пресетов	0	6	6	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
	Раздел 4. Жанры электронной музыки				
4.1	House Techno Drum & Bass Trap Lo-fi Synthwave Практика каждой темы: анализ структуры; создание	6	12	18	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога

	характерного бита; подбор баса; использование типичных инструментов жанра.				
4.2	Диджеинг на примере Pioneer DDJ-400 и rekordbox	3	27	30	
Раздел 5. Создание собственной композиции		0	48	48	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
6. Защита проекта				16	
7. Создание портфолио				16	
ИТОГО (общее количество часов)				288	

Интернет источники:

1. WaveForum - Образовательный портал для создателей музыки и звука: <https://waveforum.ru/biblioteka>
2. WaveForum: Синтез звука (статьи и уроки): <https://waveforum.ru/biblioteka/sintez-zvuka>
3. WaveForum: Создание музыки (советы и техники): <https://waveforum.ru/biblioteka/sozdanie-muzyki>
4. Статья: Зачем нужен референсный трек? - <https://waveforum.ru/biblioteka/zachem-nuzhen-referensnyj-trek>
5. Статья: Синтезируем классический электронный бас - <https://waveforum.ru/sintez-zvuka/klassicheskij-elektronnyj-bas>
6. Школа TrampLin.Pro (статьи о продакшне): <https://trampLin.pro/blog>
7. Музыкальная академия (обучающие материалы): <https://stereoschool.ru/blog>
8. Академия звука (статьи для начинающих): <https://soundacademy.ru/blog>

Литература:

Литература для педагога:

1. Гиршович Л. Об уличном музицировании как следствии высокопрофессионального обучения детей музыке. Иностранная литература, 2005.
2. Назайкинский Е. Еще раз о музыковедческих терминах и понятиях. Музыковедение к началу века: прошлое и настоящее. РАМ им. Гнесиных. М., 2002.
3. Открытое письмо композиторов от 08.02.2010. Дмитрий Курляндский, Борис Филановский, Сергей Невский (дата обращения: 27.01.2012).
4. Холопов Ю.Н. Музыка XX века в вузовском курсе анализа

музыкальных произведений (1977). Современная музыка в теоретических курсах вуза: сб. трудов Ин-та им. Гнесиных. М., 1980.

5. Цареградская Т.В. Курс современной музыки как педагогическая проблема. Музыкальное образование в контексте культуры: вопросы теории, истории и методологии: материалы междунар. науч. конф. 26-29 октября 2004 года. РАМ им. Гнесиных. М.: РАМ им. Гнесиных, 2004.

6. Эко У. Как написать дипломную работу. Гуманитарные науки: учеб.-метод. пособие пер. с ит. Е. Костюкович. М.: Кн. дом «Университет», 2003.

7. Росс А. Дальше - Шум. 2012.

8. Манулкина О. От Айвза до Адамса, 2010.

9. Костелянец Р. Разговоры с Кейджем, 2017.

10. Сильвестров В. Дождаться музыки, 2010.

Литература для учащихся:

1. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020

2. Гиршович Л. Об уличном музицировании как следствии высокопрофессионального обучения детей музыке. Иностранная литература, 2005.

3. Назайкинский Е. Еще раз о музыковедческих терминах и понятиях. Музыковедение к началу века: прошлое и настоящее. РАМ им. Гнесиных. М., 2002.

4. Открытое письмо композиторов от 08.02.2010. Дмитрий Курляндский, Борис Филановский, Сергей Невский (дата обращения: 27.01.2012).

5. Холопов Ю.Н. Музыка XX века в вузовском курсе анализа музыкальных произведений (1977). Современная музыка в теоретических курсах вуза: сб. трудов Ин-та им. Гнесиных. М., 1980.

6. Цареградская Т.В. Курс современной музыки как педагогическая проблема. Музыкальное образование в контексте культуры: вопросы теории, истории и методологии: материалы междунар. науч. конф. 26-29 октября 2004 года. РАМ им. Гнесиных. М.: РАМ им. Гнесиных, 2004.

7. Эко У. Как написать дипломную работу. Гуманитарные науки: учеб.-метод. пособие пер. с ит. Е. Костюкович. М.: Кн. дом «Университет», 2003.

8. Росс А. Дальше - Шум. 2012.

9. Манулкина О. От Айвза до Адамса, 2010.

10. Костелянец Р. Разговоры с Кейджем, 2017.

11. Сильвестров В. Дождаться музыки, 2010.

Литература для родителей:

1. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди . М.: Эксмо-пресс,2019
 2. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не уппусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер,2017
- Загмайстер С., Уолш Д.. О Красоте. М.: Манн, Иванов

Рабочая программа

ЗВУКОРЕЖИССУРА

2 год обучения

**Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы**

«Креативные индустрии (технологии)»

Особенности организации образовательного процесса

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

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого используются 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.

Задачи Обучающие

:

- изучить устройство и принцип работы в студии звукозаписи;
- изучить этапы создания музыкального продукта;
- изучить принципы работы со звуковыми файлами и форматами;
- освоить навыки записи вокала и музыкальных инструментов;
- освоить навыки работы с CUBASE для записи и редактирования звука;
- освоить навыки воссоздания и моделирования акустического пространства;
- освоить навыки сведения и мастеринга аудиоматериала;
- изучить принципы продюсирования звука и способы оценки качества фонограмм;
- освоить навыки работы с оборудованием: компьютер, микрофоны, звуковые карты, микшерный пульт, мидиконтроллеры, акустические мониторы, рекордеры.

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 командной творческой проектной деятельности;

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- умение 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.

Объем программы, виды учебной работы и отчетности

Дисциплина по выбору «Звукорежиссура» изучается во втором полугодии обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные индустрии (технологии)»

Объем времени – 288 часов. Занятия групповые и индивидуальные в форме практической деятельности.

Отчетность в форме зачета – презентации проекта и группового обсуждения результатов работы. По итогам защиты проекта выставляется оценка – зачет/незачет.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма к онтроля
		Теория	Практика	Всего	
Раздел 1. Знакомство со специализациями студии				256	
1.1	Знакомство со звуком и интерфейсом Reaper. Что такое звук. Интерфейс Reaper Природа звука. Частота и громкость. Интерфейс программы. Создание первого проекта. Практика: настройка Reaper; создание проекта; воспроизведение аудиофайлов; масштабирование таймлайна; навигация по проекту.	6	10	16	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
1.2	Цифровой звук и организация проекта	6	10	16	Рефлексия, тестирование,

	Аналоговый и цифровой звук. Частота дискретизации. Битность. Форматы WAV и MP3. Практика: импорт файлов; создание дорожек; переименование; цветовая маркировка; сохранение проекта.				обратная связь от педагога
1.3	Основы монтажа Волновая форма. Фрагменты записи. Монтажные принципы. Практика: разрезание; склейка; перемещение; копирование; Ripple Editing; Fade In/Out.	5	5	10	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
1.4	Первое творческое задание Монтаж простого подкаста или интервью.	0	6	6	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
1.5	Микрофоны и запись сигнала Практика: настройка аудиointерфейса; выбор входов; запись речи; мониторинг.	6	10	16	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
1.6	Уровни записи Практика: регулировка Gain; контроль перегрузки; запись нескольких дублей.	6	10	16	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
1.7	Работа с несколькими дорожками Практика: запись нескольких	5	5	10	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога

	источников; группировка; маркеры; Region.				
1.8	Практический проект Запись подкаста или музыкального номера.	0	6	6	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
1.9	Эквалайзер Практика: ReaEQ; удаление лишних частот; поиск резонансов.	6	10	16	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
1.10	Компрессия Практика: ReaComp; Threshold; Ratio; Attack; Release.	6	10	16	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
1.11	Пространственная обработка Практика: ReaVerbate; Delay; Sends; Returns.	6	10	16	Рефлексия , тестирова ние, обратная связь от педагога
1.12	Автоматизация Практика: Automation Envelope; автоматизация громкости; панорамы; эффектов.	5	5	10	Рефлексия , тестирова ние, обратная связь от педагога
1.13	Практический проект Полная обработка вокальной записи.	0	6	6	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
1.14	Сведение музыкального материала Баланс. Панорама. Работа с группами. FX-шины.	10	38	48	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога

	Контроль пиков. Loudness. Практика: сведение многодорожечного проекта; экспорт; подготовка финального мик са.				
1.15	Проектная работа Создание законченного проекта: запись; монтаж; обработка; сведение; экспорт.	0	48	48	Рефлексия, тестирование, обратная связь от педагога
2. Защита проектов				16	
3. Создание портфолио				16	
ИТОГО (общее количество часов)				288	

Интернет источники:

1. Информационная библиотека для звукорежиссёров и любителей <https://soundmain.ru/>
2. Библиотека ресурсов для обучения звукорежиссуре <https://mixwiththemasters.com>

Литература:

Литература для педагога:

1. Ньюэлл Ф. Project-студии - маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002
2. Ставроу М.П. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003
3. Гибсон Д. Искусство сведения. Warner Books, 2007
4. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020

Литература для учащихся:

1. Ньюэлл Ф. Project-студии - маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002
2. Ставроу М.П. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003
3. Гибсон Д. Искусство сведения. Warner Books, 2007
4. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020
5. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Пабlishер

Литература для родителей:

1. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019
2. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не уппусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017
3. Загмайстер С., Уолш Д.. О Красоте. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020

Рабочая программа

2 год обучения

**дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы
«Дизайн, текстиль и мода»**

Особенности организации образовательного процесса

Рабочая программа Дизайн, текстиль и мода разработана для занятий с учащимися 5-11 классов во второй половине дня 3 раза в неделю, в группе 10 человек.

Основная идея

Содержание

Продолжение смежных предметных областей (ИЗО, история ДПИ, дизайн). Включает: декоративный рисунок, графику, композицию, шрифтовую культуру, моделирование, макетирование, компьютерные системы визуализации.

Новизна

- Освоение компьютерных технологий как основы для современного художника (2D и 3D-изображения).
- Сочетание народных промыслов с созданием уникального современного продукта.
- Повышение компетентности в области современных профессий, работа с профессиональным оборудованием, создание продуктов в сфере креативных индустрий.

Цель программы

Раскрытие творческих способностей, формирование самореализации, любви и интереса к народной культуре, этнической толерантности.

Задачи программы

Обучающие:

- изучить историю, виды и жанры декоративно-прикладного искусства; - познакомиться с художественными промыслами Тульского края и их особенностями;
- освоить навыки работы с различными материалами и способами их исполнения (ткань, гончарное дело, керамика);
- получить базовые навыки работы с современным оборудованием: швейная машина, вышивальная машина, пресс-станок для формовки глиняных изделий, работа с термо-прессом, навыки в области профессионального освоения работы на графическом редакторе.

Воспитательные:

- воспитание гармоничной и целостной личности ребенка;
- воспитание радости созидания, обращения к истокам формотворчества;
- развитие коммуникативной компетентности;
- формирование творческой личности;
- привитие умения поиска визуального концепта разнообразными способами, включая метод проб и ошибок;
- расширение сферы видения и современного подхода к созданию нового продукта;

Развивающие:

- умение работать в команде и сотрудничать;

- развитие анализа последовательности действий и достижения поставленных задач;
- развитие коммуникативных навыков;
- критическое мышление.

Объём программы, виды учебной работы и отчётности

Объем времени на освоение программы – 288 часов.

2 группы по 10 человек (формируется по возрасту).

Занятия проводятся двумя педагогами в паре непрерывно, в зависимости от темы.

Отчетность в форме зачета – презентации проекта и группового обсуждения результатов работы. По итогам защиты проекта выставляется оценка – зачет/незачет.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела/тема	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
Раздел 1.				30	
1.1	Вводный урок. Понятие креативных индустрий.	2	4	6	Обсуждение, обмен обратной связью.
1.2	Обзор профессий (дизайнер, керамист, иллюстратор) Виды и способы создания креативного продукта.	1	5	8	
1.3	Апсайклинг-создание новых вещей из старых. Практика: создаем свое изделие.	2	14	16	
Раздел 2.				24	
2.1	Культурный код как основа для формирования локального стиля.	2	6	8	Обсуждение, обмен обратной связью.
2.2	Локальная идентичность, как основа внедрения культурного кода.	2	6	8	
2.3	Практикум «Мудборд вдохновения» – создание цифровой или физической доски настроения с применением культурного кода.	1	7	8	
Раздел 3.				66	
3.1	Виды и особенности керамических изделий.	2	6	8	Обсуждение, просмотр работ, обмен обратной связью.
3.2	Особенности формовки керамического изделия	2	6	8	
3.3	Виды и способы декорирования	2	8	10	

3.4	Практическая работа.	-	16	16	
3.5	Разработка концепции авторского изделия.	-	8	8	
3.6	Практическая работа.	-	16	16	
Раздел 4.				56	
4.1	Знакомство с материалами и инструментами. Техника безопасности.	2	6	8	Обсуждение, просмотр работ, обмен обратной связью.
4.2	Основы ручных швов («вперед иголку», «назад иголку», петельный).	2	6	8	
4.3	Знакомство со швейной машинкой прямая строчка, зигзаг.	1	7	8	
4.4	Создание эскиза собственного изделия.	-	8	8	
4.5	Разработка концепции декорирования изделия.	-	8	8	
4.6	Практическая работа. Применение знаний	-	16	16	
Раздел 5.				32	
5.1	Способы создания и продвижения личного бренда.	2	6	8	Обсуждение, просмотр работ, обмен обратной связью.
5.2	Разработка концепции коллекции или бренда. Упаковка, история.	2	6	8	
5.3	Основы самопрезентации. Как рассказать о своем продукте.	-	8	8	
5.4	Основы фотосъемки, подачи составления итоговой презентации продукта.	-	8	8	
Раздел 6.				64	
6.1	Разработка концепции авторского проекта	6	10	16	Обсуждение, просмотр работ, обмен обратной связью.
6.2	Эскизы, визуализация будущей работы.	6	10	16	
6.3	Практическая работа.	-	32	32	
Раздел 7. Создание портфолио				16	
ИТОГО (общее количество часов)				288	

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Вакуленко Е.Г. Проблемы изучения и сохранения народного искусства в современных условиях // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. – 2016. – Т. 37, № 17. – С. 162-163.

2. Божьева Н.П. Русский орнамент в вышивке: традиция и современность / Надежда Божьева; Моск. худож. уч-ще прикл. искусства. – М.: Северный паломник, 2008. – 263 с.: цв. ил.

3. Мазина Ю.И. Национальные традиции декоративно-прикладного искусства в современном дизайне: дис. ... канд. иск. / Мазина Юлия Ильинична. – Барнаул, 2012. – 211 с.

4. Карабатова Е.П. Изучение народных росписей в системе дополнительного образования // Вестн. Челябинской гос. акад. культуры и искусств. – 2008. – Т. 14, № 1. – С. 91-94

5. Бесчастнов Н.П. Художественная роспись по ткани 1920-30-х годов, поиски и эксперименты // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2010. – № 3. – С. 106-112.

6. Ремнева А.Д. Использование абстрактного орнамента в текстильном искусстве / А.Д. Ремнева, А.В. Щербакова // ДИСК-2021. – Москва, 2021. – С. 123-127.

7. Иттен, И. Искусство цвета. Издатель Д. Аронов, 2014

8. Иттен, И. Искусство формы. Издатель Д. Аронов, 2014

Подготовка к презентации проектов
16 часов

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс по модулю «Подготовка к презентации проектов» направлен на формирование у обучающихся комплексных навыков, необходимых для эффективной подготовки и успешной защиты собственных творческих проектов. Основной акцент делается на практико-ориентированное обучение, где каждый этап создания презентации рассматривается через призму реальных задач и требований.

Занятия проводятся в интерактивной форме, способствующей активному вовлечению каждого участника в процесс познания и обмена опытом. Применяются методы коллективной работы, дискуссии, мозгового штурма, а также индивидуальные консультации, что позволяет максимально адаптировать процесс под нужды и уровень подготовки обучающихся.

Использование современных информационно-коммуникационных технологий является неотъемлемой частью процесса, обеспечивая доступ к актуальным инструментам и ресурсам для создания высококачественных презентаций.

Задачи

Обучающие:

- Ознакомить обучающихся с основными принципами и этапами создания эффективной презентации проекта.
- Научить структурировать информацию, выделять ключевые идеи и формулировать цели презентации.
- Познакомить с различными видами презентационных материалов и программным обеспечением для их создания.
- Обучить навыкам публичных выступлений, включая работу с аудиторией, управление голосом и жестами.

Развивающие:

- Развить критическое мышление и аналитические способности при оценке собственных и чужих презентаций.
- Сформировать навыки эффективной коммуникации и убеждения.
- Развить творческий подход к оформлению и представлению проектных идей.
- Совершенствовать умения работать в команде и получать конструктивную обратную связь.

Воспитательные:

- Воспитать ответственность за качество представляемого материала и результаты своей работы.
- Сформировать уверенность в себе при публичных выступлениях.
- Привить уважение к мнению других участников и умение работать в условиях конструктивной критики.
- Способствовать развитию самостоятельности и инициативы в подготовке и защите проектов.

Объем программы, виды учебной работы и отчетности

Объем программы составляет 16 академических часов. Виды учебной работы включают лекции, практические занятия, а также самостоятельную работу по подготовке презентаций.

Форма отчетности – презентация проекта с обязательной презентацией, а также взаимооценка и самооценка подготовленных материалов.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов	Форма контроля
1.	Введение в презентацию проектов: цели и задачи	2	Обсуждение
1.1	Структура эффективной презентации	2	Практическое задание
1.2	Визуализация данных и дизайн слайдов	4	Разработка макета
1.3	Навыки публичных выступлений и работа с аудиторией	4	Ролевая игра
1.4	Подготовка к защите проекта и ответы на вопросы	2	Репетиция защиты
2.	Презентация проектов	2	Презентация проектов
	Итоговое количество часов		16

Интернет источники

- Canva Design School (<https://www.canva.com/design-school/>) – Уроки по дизайну и созданию презентаций.
- TED Talks (<https://www.ted.com/talks>) – Примеры выдающихся публичных выступлений.
- SlideShare (<https://www.slideshare.net/>) – Платформа для обмена презентациями.
- Prezi Blog (<https://blog.prezi.com/>) – Статьи и советы по созданию презентаций.

Литература

Литература для педагога:

- Галло, К. Презентуй как TED: 9 приемов лучших в мире выступлений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
- Дуарте, Н. Resonate: Present Visual Stories that Transform Audiences. Hoboken, NJ: Wiley, 2010.
- Рейнольдс, Г. Презентация в стиле дзен. М.: Эксмо, 2012.

Литература для учащихся:

- Аткинсон, К. Искусство презентации. М.: Альпина Паблишер, 2013.
- Моррис, Д. Как делать крутые презентации. М.: АСТ, 2018.
- Сазерленд, Д. Скрам: Революционный метод управления проектами. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016.

Литература для родителей:

- Каптерев, А. Мастерство презентации. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013.
- Кеннеди, Д. Жесткие продажи. М.: Эксмо, 2014.
- Карнеги, Д. Как завоевывать друзей и оказывать влияние на людей. М.: Попурри, 2019.

Межстудийный проект (152 часа)

Особенности организации образовательного процесса

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

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

Программа «Межстудийный проект» реализуется на втором году обучения и является завершающим этапом образовательной программы «Креативные индустрии (технологии)». Основной формой организации образовательного процесса является проектная деятельность в командах, объединяющая усилия учащихся из разных студий Школы креативных индустрий. В процессе работы над проектом учащиеся проходят все этапы создания творческого продукта: от генерации идеи до публичной презентации готового результата.

Занятия проводятся в формате практической деятельности: групповые встречи для планирования и обсуждения, индивидуальная и групповая работа в студиях под руководством педагогов-наставников, самостоятельная работа команд, консультации, питчинг-сессии и репетиции презентаций.

Задачи

Обучающие:

- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: препродакшн – продакшн – постпродакшн;
научить планировать организацию и реализацию творческих проектов;
- реализовывать творческие проекты в команде, следуя разработанному

- плану и сформулированной идее;
- представлять результаты своей работы в виде творческого продукта, в том числе на различных мероприятиях.

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 командной творческой проектной деятельности.

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- формирование умения поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитание самостоятельности и инициативы.

Объем программы, виды учебной работы и отчетности

Дисциплина «Межстудийный проект» завершает второй год обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные индустрии (технологии)».

Объем времени – 152 часа (из расчёта 8 часов в неделю). Занятия групповые и индивидуальные в форме практической деятельности.

Отчетность в форме зачёта – презентации проекта и группового обсуждения результатов работы. По итогам защиты проекта выставляется оценка – зачёт/незачёт.

Учебно-тематический план (152 часа)

№ п/п	Название раздела	Теория	Практика	Всего	Форма контроля
1	Образование команд по тематике проектов. Командообразование и генерация идей.	0	10	10	Рефлексия
2	Составление плана и примерного графика работ по проекту. Распределение ролей. Питчинг проектов.	0	10	10	Питчинг проектов
3	Работа над проектом в студиях под руководством педагога либо самостоятельно при консультации с педагогом.	0	36	36	Самооценка. Вопросы от педагога.
4	Промежуточные итоги работы. Актуализация плана работ. Пересмотр выбранных ролей (если необходимо).	0	12	12	Рефлексия. Обратная связь.
5	Работа над проектом в студиях под руководством педагога либо самостоятельно при консультации с педагогом.	0	52	52	Самооценка. Вопросы от педагога.
6	Обсуждение результатов работы над проектом. Подготовка «презентации». Ретроспектива командной деятельности.	0	16	16	Индивидуальная рефлексия. Ретроспектива командной работы.
7	Представление результатов проектов.	0	16	16	Обратная связь от учащихся, педагогов.
ИТОГО		0	152	152	

Содержание программы

Тема 1. Образование команд по тематике проектов. Командообразование и генерация идей (10 часов)

Практика: Участники выбирают из 10 тем 3 наиболее привлекательные. Формирование команд (до 10 команд по 5–7 человек). Тематика генерируется обучающимися и формируется голосованием либо предлагается педагогами. Генерация идей под выбранные тематики проектов с использованием методов мозгового штурма и дизайн-мышления. Обсуждение особенностей динамики и сложностей командной работы. Командообразующие упражнения. Рефлексия.

Тема 2. Составление плана и примерного графика работ по проекту. Распределение ролей. Питчинг проектов (10 часов)

Практика: Обсуждение этапов творческих проектов (препродакшн – продакшн – постпродакшн), возможных вариантов реализации проектов, распределение ролей внутри проекта (продюсер, режиссёр, сценарист, звукорежиссёр, оператор, дизайнер и др.). Составление плана и графика проекта с использованием предложенной формы для планирования. Краткая презентация проектов (питчинг) перед другими командами и педагогами с получением обратной связи.

Тема 3. Работа над проектом в студиях под руководством педагога либо самостоятельно при консультации с педагогом (36 часов)

Практика: Работа над командным творческим проектом в студиях под руководством педагогов в соответствии с составленным планом реализации. Самостоятельная работа команд, регулярные консультации с педагогами-наставниками. Ведение дневника проекта (фиксация успехов, проблем, найденных решений). Самооценка на каждом этапе.

Тема 4. Промежуточные итоги работы. Актуализация плана работ. Пересмотр выбранных ролей (если необходимо) (12 часов)

Практика: Подведение промежуточных итогов проектной командной работы. Обсуждение возникших сложностей и текущих достижений. Уточнение плана работ по проекту, в том числе с возможным перераспределением ролей внутри проекта. Взаимная обратная связь между командами. Рефлексия.

Тема 5. Работа над проектом в студиях под руководством педагога либо самостоятельно при консультации с педагогом (52 часа)

Практика: Продолжение работы над командным творческим проектом в студиях под руководством педагогов в соответствии с актуализированным планом реализации. Углублённая работа над финальным продуктом: доработка визуального ряда, звукового сопровождения, монтаж, цветокоррекция, сведение, создание упаковки проекта (обложки, постеры). Проведение внутренних тестовых просмотров/прослушиваний. Самооценка.

Тема 6. Обсуждение результатов работы над проектом. Подготовка «презентации». Ретроспектива командной деятельности (16 часов)

Практика: Подведение итогов работы над командным творческим проектом. Ретроспектива командной деятельности (анализ взаимодействия, вклада каждого участника, эффективности распределения ролей). Подготовка и репетиция презентации проекта (видеоролик, слайды, устное выступление, демонстрация продукта). Рефлексия и ретроспектива командной работы.

Тема 7. Представление результатов проектов (16 часов)

Практика: Презентация результатов командных творческих проектов перед экспертной комиссией (педагоги, приглашённые специалисты). Каждая команда выступает с презентацией (10–15 минут), демонстрирует готовый творческий продукт, отвечает на вопросы. Получение обратной связи от других команд и педагогов. Финальная рефлексия.

Методические материалы

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов	Методические материалы
1	Межстудийный проект				
1.1	Образование команд по тематике проектов. Командообразование и генерация идей.	Практическое занятие	Командообразование. Мозговой штурм. Генерация идей. Групповое обсуждение.	Рефлексия	Проектор, экран. Стикеры, маркеры. Листы А3.

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов	Методиче ские материал ы
1.2	Составление плана и примерного графика работ по проекту. Распределение ролей. Питчинг проектов.	Практич еское занятие	Работа в группах. Групповое обсуждение.	Питчинг проектов	Проектор, экран. Стикеры, маркеры. Форма для планирован ия проектов.
1.3	Работа над проектом в студиях под руководством педагога либо самостоятельно при консультации с педагогом.	Практич еская деятельн ость	Работа в группах. Работа с оборудованием.	Самооценк а. Вопросы от педагога.	Оборудован ие студий.
1.4	Промежуточные итоги работы. Актуализация плана работ. Пересмотр выбранных ролей (если необходимо).	Практич еская деятельн ость	Работа в группах. Работа с оборудованием.	Рефлексия. Обратная связь.	Оборудован ие студий.
1.5	Работа над проектом в студиях под руководством педагога либо самостоятельно при консультации с педагогом.	Практич еское занятие	Групповое обсуждение. Работа в группах. Генерация идей.	Самооценк а. Вопросы от педагога.	Проектор, экран. Стикеры, маркеры. Листы А3.

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов	Методиче- ские материал ы
1.6	Обсуждение результатов работы над проектом. Подготовка «презентации». Ретроспектива командной деятельности.	Практич- еская деятель- ность	Работа в группах. Работа с оборудованием.	Индивиду- альная рефлексия. Ретроспек- тива командной работы.	Оборудован- ие студий.
1.7	Представление результатов проектов.	Практич- еская деятель- ность	Работа в группах. Работа с оборудованием.	Обратная связь от учащихся, педагогов.	Оборудован- ие студий.

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.

Метапредметные:

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание, умеет 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 освоения содержания образовательной программы;
- учащийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные:

- учащийся знает последовательность этапов создания творческих продуктов (препродакшн – продакшн – постпродакшн) и совместно с командой продумывает творческий проект в соответствии с этой последовательностью, учитывая возможные сложности на каждом этапе, распределяет роли в команде;
- учащийся совместно с командой планирует организацию и реализацию командного творческого проекта, формулируя основные задачи, подбирая необходимые материалы, инструменты и оборудование, консультируясь с педагогами студий;
- учащийся реализует творческие проекты в команде, следуя разработанному плану и сформулированной идее, распределению ролей в команде;
- учащийся представляет результаты своей работы в виде творческого продукта.

Интернет-источники

- Библиотека «Шоу Консалтинг» <http://lib.showconsulting.ru/>
- А. В. Мельник. Театрально-концертное постановочное освещение. Основы постановочного видео <https://lightsoundnews.ru/a-melnik-teatralno-kontsertnoe-postanovochnoe-osveshhenie-osnovy-postanovochnogo-video>
- Информационная библиотека для звукорежиссёров и любителей <https://soundmain.ru/>
- Библиотека ресурсов для обучения звукорежиссуре <https://mixwiththemasters.com>
- Вебинары и тьюториалы по звукорежиссуре <https://www.puremix.net>
<https://www.producelikeapro.com>
- Методические рекомендации «Проектная деятельность в Школе креативных индустрий: от идеи до реализации»

Литература

Литература для педагога:

- Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019.
- Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014.
- Петерсон К., Колб Д. Век живи – век учись. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.
- Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018.
- Гудкин Д. Пой, играй, танцуй! Введение в орф-педагогику. М.: Классика-XXI, 2013.
- Стейнберг Л. Переходный возраст. Не уппусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017.
- Лемов Д., Вулвей Э., Енци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016.
- Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблишер, 2020.
- Шевер У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
- 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.
- 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.
- Дуарте Н. Slide:ology. Искусство создания выдающихся презентаций. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012.
- Диксон С. Цифровой Перформанс. История новых медиа в театре, танце, спектакле и инсталляции. The MIT Press, 2007.
- Бобровская М.А., Галкин Д.В., Самеева В.С. Новые информационные технологии в современной сценографии (Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение»). Журнал «Гуманитарная информатика», 2013.
- 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.
- Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. М.: Алетейя, 2010.
- 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.

- Полякова О.А. Использование интерактивных технологий в образовательном процессе. // Спр-к руководителя ОУ. – 2007. – № 5. – С. 90.
- Lee Gutkind The Art of Creative Nonfiction Writing and Selling the Literature of Reality.
- Виртуальная реальность в музейном деле: учеб. пособие / Бабенко В.С., Махлина С.Т.; СПбГАК. – Санкт-Петербург: СПбГАК, 1997.
- Макарова Е. Как вылепить отфыркивание. Серия в 3-х томах. М.: серия Самокат для родителей, Самокат, 2017.
- Родари Д. «Грамматика фантазии». М.: серия: Самокат для родителей, Самокат, 2017.
- Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. М.: Аронов, 2020.
- Иттен И. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.

Литература для учащихся:

- Намаконов И.М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020.
- Шиманская В. Коммуникация. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020.
- Непряхин Н., Пащенко Т. Критическое мышление: железная логика на все случаи жизни. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020.
- Шиманская В. Командная работа. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020.
- Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018.
- Пейн Б. Как искусство может сделать вас счастливее. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.
- Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020.
- Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020.
- Шеде У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
- 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.
- Филипс С. ...Измы. Как понимать современное искусство. М.: Ad Marginem Press, 2019.
- Ньюэлл Ф. Project-студии – маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002.
- Ставроу М.П. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003.
- Гибсон Д. Искусство сведения. Warner Books, 2007.
- Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020.
- Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий

мультфильма. Сеанс, 2017.

- Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. М.: Сеанс, 2019.
- Молчанов А. Букварь сценариста. М.: Бомбора, 2020.
- Уильямс Ричард. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2020.
- Норштейн Ю.Б. Снег на траве. М.: Красный Пароход, 2016.
- Макклауд С. Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах. М.: Белое яблоко, 2019.
- Нельсон Д. Как видеть. Визуальное путешествие по миру, который создан человеком. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020.
- Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.

Литература для родителей:

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

Введение в креативные технологии (8 часов)

Особенности организации образовательного процесса

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

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

Программа «Введение в креативные технологии» реализуется на первом году обучения и является вводным модулем образовательной программы «Креативные индустрии (технологии)». Она знакомит учащихся с основными направлениями креативных индустрий, формирует целостное представление о спектре творческих профессий и создаёт основу для последующего выбора студии для углублённого обучения.

Занятия проводятся в формате интерактивных лекций и мини-исследований, сочетающих теорию и практику. Основные методы: презентации проектов от профессионалов индустрии, групповая работа по поиску и анализу информации, экспресс-презентации и тестирование.

Задачи

Обучающие:

- дать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- познакомить с направлениями креативных индустрий.

Развивающие:

- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде.

Воспитательные:

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

Объем программы, виды учебной работы и отчетности

Дисциплина «Введение в креативные технологии» изучается на 1 году обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные индустрии (технологии)».

Объем времени – 8 часов (по 1 часу на каждую из 8 тем). Занятия групповые в форме интерактивных лекций, практической деятельности, инструктажа.

Отчетность в форме группового обсуждения результатов работы и итогового тестирования.

Учебно-тематический план (8 часов)

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма контроля
1	Знакомство. Презентация школы, студий, программы. Инструктаж. Целеполагание.	1	Сессия «вопрос-ответ». Обсуждение результатов дня.
2	Анимация	1	Экспресс-презентации. Тематическое тестирование.
3	Дизайн	1	Экспресс-презентации. Тематическое тестирование.

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма контроля
4	Звукорежиссура	1	Экспресс-презентации. Тематическое тестирование.
5	Современная электронная музыка	1	Экспресс-презентации. Тематическое тестирование.
6	Фото	1	Экспресс-презентации. Тематическое тестирование.
7	Видеопроизводство	1	Экспресс-презентации. Тематическое тестирование.
8	Интерактивные компьютерные технологии	1	Экспресс-презентации. Тематическое тестирование. Распределение по студиям.
ИТОГО		8	

Содержание программы

Тема 1. Знакомство (1 час)

Теория (25 мин): Приветствие учащихся и представление преподавателей. Презентация школы, студий. Представление образовательной программы, её структуры и особенностей. Общий инструктаж по технике безопасности.

Практика (30 мин): Знакомство учащихся между собой в игровой форме. Целеполагание учащихся на год (каждый формулирует личную цель). Представление, обсуждение и утверждение ценностей школы. Сессия «вопрос-ответ».

Рефлексия (5 мин): Обсуждение результатов дня, краткий обмен мнениями.

Тема 2. Анимация (1 час)

Теория (20 мин): Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом) – формат короткого видеоролика или выступления педагога.

Практика (35 мин): Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований (по 2–3 минуты от группы).

Рефлексия (5 мин): Тематическое тестирование знаний и навыков (устный опрос или краткий тест).

Тема 3. Дизайн (1 час)

Теория (20 мин): Дизайн. Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

Практика (35 мин): Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований.

Рефлексия (5 мин): Тематическое тестирование знаний и навыков.

Тема 4. Звукорежиссура (1 час)

Теория (20 мин): Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

Практика (35 мин): Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований.

Рефлексия (5 мин): Тематическое тестирование знаний и навыков.

Тема 5. Современная электронная музыка (1 час)

Теория (20 мин): Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

Практика (35 мин): Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований.

Рефлексия (5 мин): Тематическое тестирование знаний и навыков.

Тема 6. Фото (1 час)

Теория (20 мин): Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

Практика (35 мин): Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований.

Рефлексия (5 мин): Тематическое тестирование знаний и навыков.

Тема 7. Видеопроизводство (1 час)

Теория (20 мин): Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

Практика (35 мин): Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований.

Рефлексия (5 мин): Тематическое тестирование знаний и навыков.

Тема 8. Интерактивные компьютерные технологии (1 час)

Теория (20 мин): Интерактивные цифровые технологии. Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

Практика (35 мин): Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований.

Рефлексия (5 мин): Тематическое тестирование знаний и навыков.
 Анкетирование для распределения по студиям на второй год обучения.
 Подведение итогов курса.

Методические материалы

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов
1	Знакомство. Приветствие, презентация школы, студий, программы. Инструктаж. Знакомство, целеполагание, утверждение ценностей.	Интерактивна я лекция. Практическая деятельность. Инструктаж.	Презентация. Обсуждение. Знакомство в игровой форме. Работа в малых группах. Индивидуальная работа.	Сессия «вопрос- ответ». Обсуждение результатов дня.
2	Анимация. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини- исследование направления.	Интерактивна я лекция. Исследование.	Презентация проекта. Декомпозиция проекта. Ретроспектива деятельности. Поиск информации. Работа в командах.	Экспресс- презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.
3	Дизайн. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини- исследование направления.	Интерактивна я лекция. Исследование.	Презентация проекта. Декомпозиция проекта. Ретроспектива деятельности. Поиск информации. Работа в командах.	Экспресс- презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов
4	Звукорежиссура. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини- исследование направления.	Интерактивна я лекция. Исследование.	Презентация проекта. Декомпозиция проекта. Ретроспектива деятельности. Поиск информации. Работа в командах.	Экспресс- презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.
5	Современная электронная музыка. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини- исследование направления.	Интерактивна я лекция. Исследование.	Презентация проекта. Декомпозиция проекта. Ретроспектива деятельности. Поиск информации. Работа в командах.	Экспресс- презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.
6	Фото. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини- исследование направления.	Интерактивна я лекция. Исследование.	Презентация проекта. Декомпозиция проекта. Ретроспектива деятельности. Поиск информации. Работа в командах.	Экспресс- презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.
7	Видеопроизводство . Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-	Интерактивна я лекция. Исследование.	Презентация проекта. Декомпозиция проекта. Ретроспектива деятельности.	Экспресс- презентации результатов исследований. Тематическое тестирование

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов
	исследование направления.		Поиск информации. Работа в командах.	знаний и навыков.
8	Интерактивные компьютерные технологии. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини- исследование направления. Распределение по студиям.	Интерактивна я лекция. Исследование.	Презентация проекта. Декомпозиция проекта. Ретроспектива деятельности. Поиск информации. Работа в командах.	Экспресс- презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков. Распределени е по студиям.

Планируемые результаты освоения программы

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.

Метапредметные:

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание, умеет принимать и сохранять учебную задачу;
- 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.

Предметные:

- учащийся знает существующие направления креативных индустрий, может привести примеры 1–2 проектов для каждого направления;
- учащийся может описать отдельное направление креативных индустрий через ярких представителей, известные проекты и объекты.

Интернет-источники

- Библиотека «Шоу Консалтинг» <http://lib.showconsulting.ru/>
- А. В. Мельник. Театрально-концертное постановочное освещение. Основы постановочного видео <https://lightsoundnews.ru/a-melnik-teatralno-kontsertnoe-postanovochnoe-osveshhenie-osnovy-postanovochnogo-video>
- Информационная библиотека для звукорежисёров и любителей <https://soundmain.ru/>
- Библиотека ресурсов для обучения звукорежиссуре <https://mixwiththemasters.com>
- Вебинары и тьюториалы по звукорежиссуре <https://www.puremix.net>
<https://www.producelikeapro.com>

Литература

Литература для педагога:

- Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019.
- Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014.
- Петерсон К., Колб Д. Век живи – век учись. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.
- Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018.
- Гудкин Д. Пой, играй, танцуй! Введение в орф-педагогику. М.: Классика-XXI, 2013.
- Стейнберг Л. Переходный возраст. Не уппусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017.
- Лемов Д., Вулвей Э., Едци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016.
- Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Пабlishер, 2020.

- Шеве У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
- 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.
- Бобровская М.А., Галкин Д.В., Самеева В.С. Новые информационные технологии в современной сценографии (Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение»). Журнал «Гуманитарная информатика», 2013.
- 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.
- Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. М.: Алетейя, 2010.
- 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.
- Полякова О.А. Использование интерактивных технологий в образовательном процессе. // Спр-к руководителя ОУ. – 2007. – № 5. – С. 90.
- Виртуальная реальность в музейном деле: учеб. пособие / Бабенко В.С., Махлина С.Т.; СПбГАК. – Санкт-Петербург: СПбГАК, 1997.
- Макарова Е. Как вылепить отфыркивание. Серия в 3-х томах. М.: серия Самокат для родителей, Самокат, 2017.
- Родари Д. «Грамматика фантазии». М.: серия: Самокат для родителей, Самокат, 2017.
- Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. М.: Аронов, 2020.
- Иттен И. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.

Литература для учащихся:

- Намаконов И.М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020.
- Шиманская В. Коммуникация. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020.
- Непряхин Н., Пащенко Т. Критическое мышление: железная логика на все случаи жизни. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020.
- Шиманская В. Командная работа. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020.
- Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018.

- Пейн Б. Как искусство может сделать вас счастливее. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.

Литература для родителей:

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

Межстудийный проект (152 часа)

Особенности организации образовательного процесса

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

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

Программа «Межстудийный проект» реализуется на втором году обучения и является завершающим этапом образовательной программы «Креативные индустрии (технологии)». Это позволяет создавать междисциплинарные команды, объединяющие компетенции в области дизайна, моды, звука, фото, видео, анимации и интерактивных технологий для реализации комплексных творческих продуктов.

Основной формой организации образовательного процесса является проектная деятельность в командах. В процессе работы над проектом учащиеся проходят все этапы создания творческого продукта: от генерации идеи до публичной презентации готового результата.

Занятия проводятся в формате практической деятельности: групповые встречи для планирования и обсуждения, индивидуальная и групповая работа в студиях под руководством педагогов-наставников, самостоятельная работа команд, консультации, питчинг-сессии и репетиции презентаций.

Задачи

Обучающие:

- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: препродакшн – продакшн – постпродакшн;
- научить планировать организацию и реализацию творческих проектов;
- реализовывать творческие проекты в команде, следуя разработанному плану и сформулированной идее;
- представлять результаты своей работы в виде творческого продукта, в том числе на различных мероприятиях.

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 командной творческой проектной деятельности.

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- формирование умения поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитание самостоятельности и инициативы.

Объем программы, виды учебной работы и отчетности

Дисциплина «Межстудийный проект» завершает второй год обучения.

Объем времени – 152 часа (8 часов в неделю, занятия проводятся 3 раза в неделю с общей нагрузкой 8 часов). Занятия групповые и индивидуальные в форме практической деятельности.

Отчетность – в форме зачёта (презентации проекта и группового обсуждения результатов работы). По итогам защиты проекта выставляется оценка – зачёт/незачёт.

Учебно-тематический план (152 часа)

№ п/п	Название раздела	Теория	Практика	Всего	Форма контроля
1	Образование команд по тематике проектов. Командообразование и генерация идей.	0	10	10	Рефлексия

№ п/п	Название раздела	Теория	Практика	Всего	Форма контроля
2	Составление плана и примерного графика работ по проекту. Распределение ролей. Питчинг проектов.	0	10	10	Питчинг проектов
3	Работа над проектом в студиях под руководством педагога либо самостоятельно при консультации с педагогом.	0	36	36	Самооценка. Вопросы от педагога.
4	Промежуточные итоги работы. Актуализация плана работ. Пересмотр выбранных ролей (если необходимо).	0	12	12	Рефлексия. Обратная связь.
5	Работа над проектом в студиях под руководством педагога либо самостоятельно	0	52	52	Самооценка. Вопросы от педагога.

№ п/п	Название раздела	Теория	Практика	Всего	Форма контроля
	о при консультации с педагогом.				
6	Обсуждение результатов работы над проектом. Подготовка «презентации» · Ретроспектива командной деятельности.	0	16	16	Индивидуальная рефлексия. Ретроспектива командной работы.
7	Представление результатов проектов.	0	16	16	Обратная связь от учащихся, педагогов.
ИТОГО		0	152	152	

Содержание программы

Тема 1. Образование команд по тематике проектов. Командообразование и генерация идей (10 часов)

Практика (10 ч):

Участники знакомятся с предложенными темами. Каждый учащийся выбирает 3 наиболее привлекательные темы. На основе предпочтений формируются межстудийные команды (до 10 команд по 5–7 человек), в каждую из которых входят представители разных студий. Тематика может генерироваться самими обучающимися и утверждаться голосованием либо предлагаться педагогами. Проводятся командообразующие тренинги, мозговой штурм для генерации идей под выбранные темы. Обсуждаются особенности динамики командной работы, возможные сложности. В конце – рефлексия.

Тема 2. Составление плана и примерного графика работ по проекту.

Распределение ролей. Питчинг проектов (10 часов)

Практика (10 ч):

Команды детализируют свои идеи, определяют этапы производства (препродакшн, продакшн, постпродакшн), выявляют необходимые ресурсы (оборудование, материалы, человеческие компетенции). Распределяются роли с учётом специализации каждого участника (продюсер, режиссёр, сценарист, дизайнер, звукорежиссёр, оператор, модельер-конструктор, технолог и т.д.). Составляется письменный план-график с указанием сроков и ответственных. Проводится питчинг – краткая презентация проектов перед другими командами и педагогами для получения обратной связи. После питчинга команды корректируют планы.

Тема 3. Работа над проектом в студиях под руководством педагога либо самостоятельно при консультации с педагогом (36 часов)

Практика (36 ч):

Команды приступают к реализации проекта в своих профильных студиях. Студии занимаются анимацией, съёмкой, звукозаписью, монтажом, веб-дизайном и т.д. Ведётся дневник проекта, фиксируются успехи и проблемы. Регулярно проводятся мини-планёрки внутри команд. Педагогические наставники консультируют по запросу. Самооценка на каждом этапе.

Тема 4. Промежуточные итоги работы. Актуализация плана работ.

Пересмотр выбранных ролей (если необходимо) (12 часов)

Практика (12 ч):

Каждая команда представляет промежуточные результаты (черновики, наброски, тестовые версии). Проводится групповое обсуждение достигнутого, выявляются узкие места, нехватка ресурсов или компетенций. При необходимости пересматриваются роли внутри команды (например, если кто-то хочет попробовать себя в другой области). Корректируется план-график с учётом реального положения дел. Организуется взаимное рецензирование между командами. Завершается рефлексией.

Тема 5. Работа над проектом в студиях под руководством педагога либо самостоятельно при консультации с педагогом (52 часа)

Практика (52 ч):

Продолжается углублённая работа над проектами с учётом внесённых корректировок. Студии завершают монтаж, сведение, цветокоррекцию, создание графики, упаковки, постеров и пр. Проводятся внутренние тестовые просмотры/прослушивания. Команды готовят финальные версии всех элементов проекта. Самооценка на каждом этапе, консультации с педагогами.

Тема 6. Обсуждение результатов работы над проектом. Подготовка «презентации». Ретроспектива командной деятельности (16 часов)
Практика (16 ч):

Каждая команда подводит итоги работы: анализирует, что удалось, что пошло не по плану, как были решены проблемы. Проводится ретроспектива командной деятельности – оценка взаимодействия, вклада каждого участника, эффективности распределения ролей. Команды готовят итоговую презентацию (видеоролик, слайды, устное выступление, демонстрация продукта, демонстрацию изделий, репетиции выступлений, отработка тайминга. Взаимные тренировочные презентации для получения обратной связи.

Тема 7. Представление результатов проектов (16 часов)
Практика (16 ч):

Финальная защита проектов перед экспертной комиссией (педагоги, приглашённые специалисты, представители партнёров). Каждая команда выступает с презентацией (10–15 минут), демонстрирует творческий продукт (видео, анимацию, звуковой трек, коллекцию одежды, веб-сайт и т.д.), отвечает на вопросы. Проводится групповое обсуждение всех работ, анализ сильных сторон и точек роста. Эксперты и другие команды дают обратную связь. Церемония награждения, вручение сертификатов. Финальная рефлексия (анкетирование, открытый микрофон).

Методические материалы

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации	Формы подведения итогов	Методические материалы
1. 1	Образование команд, командообразование, генерация идей	Практическое занятие	Мозговой штурм, работа в группах, голосование, дискуссия	Рефлексия	Стикеры, маркеры, листы А3, проектор

№ п/ п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организа ции	Формы подведен ия итогов	Методич еские материа лы
1. 2	Составление плана, распределени е ролей, питчинг	Практич еское занятие	Групповая работа, презентац ия, обсужден ие	Питчинг проектов	Форма для планирован ия, проектор
1. 3	Работа над проектом (этап 1)	Практич еская деятельн ость	Индивиду альная и групповая работа в студиях, консульта ции	Самооцен ка, вопросы педагога	Оборудова ние студий (включая швейное оборудован ие для «Мастрота »)
1. 4	Промежуточ ные итоги, актуализация плана	Практич еская деятельн ость	Обсужден ие, рецензиро вание, корректир овка	Рефлексия , обратная связь	Оборудова ние студий
1. 5	Работа над проектом (этап 2)	Практич еское занятие	Групповая работа, доработка продукта	Самооцен ка, вопросы педагога	Оборудова ние студий
1. 6	Подготовка презентации, ретроспектив а	Практич еская деятельн ость	Репетиции , анализ, ретроспек тива	Индивиду альная рефлексия ,	Оборудова ние студий, проектор

№ п/ п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организа ции	Формы подведен ия итогов	Методич еские материа лы
				ретроспек тива	
1. 7	Представлен ие проектов	Практич еская деятельн ость	Защита проектов, дискуссия	Обратная связь от учащихся и педагогов	Проектор, оборудован ие для демонстрац ии

Планируемые результаты

Личностные:

- уважительное и доброжелательное отношение к другим;
- ответственное отношение к обучению;
- развитие коммуникативных навыков;
- умение работать в команде, организовывать самостоятельную деятельность;
- аналитическое мышление и художественный вкус.

Метапредметные:

- умение принимать и сохранять учебную задачу, оценивать результаты; применение полученных знаний в собственной творческой деятельности;
- знание этапов создания творческого продукта (препродакшн, продакшн, постпродакшн);
- владение навыками публичной презентации и самопрезентации.

Предметные:

- знание последовательности этапов создания творческого продукта;
- умение совместно планировать и реализовывать командный проект с учётом междисциплинарных задач;
- умение распределять роли и взаимодействовать в команде;
- способность представить готовый продукт и аргументировать его концепцию.

Интернет-источники (дополненные)

<https://www.produelikeapro.com>

А. В. Мельник. Театрально-концертное постановочное освещение. Основы постановочного видео <https://lightsoundnews.ru/>

Библиотека «Шоу Консалтинг» <http://lib.showconsulting.ru/>

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

Бредли К. Основы конструирования одежды. – М.: Эксмо, 2018.

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

Журналы моды и дизайна (Elle Decoration, Vogue, Burda).

Информационная библиотека для звукорежиссёров <https://soundmain.ru/>

Кирсанова Е. И. Мир моды и стиля. – М.: АСТ, 2020.

Маккуин А. Крой и технологии шитья. – М.: Колибри, 2019.

Ресурсы по дизайну, текстилю и моде: BOF (Business of Fashion), Vogue Runway, текстильные лаборатории и онлайн-курсы по конструированию одежды.

Тарасова А. Секреты профессионального портфолио дизайнера. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021.

Фишер М. Текстильный дизайн: от эскиза до ткани. – М.: Арт-Родник, 2020.