

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»
Балтийская высшая школа музыкального и театрального искусства
(филиал РГИСИ в г. Калининграде)
Школа креативных индустрий

Утверждаю:
Ректор РГИСИ
_____/Н. В. Пахомова/
«09» августа 2022 г.

Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности
«Креативные индустрии: погружение»

Срок реализации программы: 2 года

Возраст учащихся: 14–18 лет

Калининград
2022

Разработчики:

Литвинова Н. Г., заместитель директора ШКИ г. Калининграда
Овчинникова Л. О., кандидат филологических наук, специалист
по образовательным программам филиала РГИСИ в г. Калининграде

Рецензент:

Песочинский Н. В, профессор кафедры русского театра,
руководитель программ повышения квалификации, кандидат искусствоведения.

Пояснительная записка

Направленность программы

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

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

Направленность программы: художественная.

Уровень программы

Программа реализуется в Балтийской высшей школе музыкального и театрального искусства (филиале ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств» в г. Калининграде (далее – образовательное учреждение).

Уровень образования: дополнительное образование детей.

Уровень освоения программы – продвинутый¹.

Актуальность программы

По поручению Президента РФ В. В. Путина в гг. Владивосток, Калининград, Кемерово создаются культурно-образовательные и музейные комплексы, которые включают в себя: филиалы оперных театров (Мариинского, Большого), выставочные пространства (Третьяковская галерея, Русский музей, Эрмитаж), филиалы Центральной музыкальной школы при Московской государственной консерватории им. П. И. Чайковского, филиалы Московской государственной академии хореографии, а также филиалы Российского государственного института сценических искусств (РГИСИ) – одной из старейших театральных школ России.

¹ Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

Филиалы РГИСИ начали свою деятельность в 2020 году – открыв в Кемерово и Калининграде Школы креативных индустрий (далее – ШКИ)² – учебные центры, где каждый талантливый подросток может реализовать свой творческий потенциал в одном или нескольких направлениях креативных индустрий. В 2022 году начала работу ШКИ во Владивостоке.

Школа креативных индустрий – образовательный центр, в котором реализуются общеразвивающие программы в сфере современного театра, медиа и коммуникаций, дизайна и интерактивных технологий.

Школа креативных индустрий включает шесть студий, каждая из которых соответствует одному из направлений креативных индустрий: анимация, дизайн, фото- и видеопроизводство, звукорежиссура и современная электронная музыка, интерактивные цифровые технологии, театр и театральные технологии.

В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий: современного театра, медиа и коммуникаций, дизайна и интерактивных цифровых технологий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и разнообразным опытом обучения и повышения квалификации на актуальных российских и зарубежных программах.

Также к реализации программы привлекаются:

- ведущие специалисты вузов региона: Балтийского федерального университета имени И. Канта, Западного филиала Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации;

- руководители успешных коммерческих организаций (конструкторских и дизайнерских бюро, образовательных центров и т.д.).

Программа «Креативные индустрии: погружение» ввиду своей практикоориентированности на применение развиваемых навыков при решении реальных задач отвечает задачам Долгосрочной программы содействия занятости молодежи на период до 2030 года, принятой распоряжением Правительства Российской Федерации от 14.12.2021 № 3581-р.

Отличительные особенности программы /новизна

Настоящая программа разработана коллективом авторов – педагогами студий Школы креативных индустрий – на основании своего опыта профессиональной деятельности и реализации образовательных программ по перечисленным направлениям.

Образовательный опыт обучающегося в Школе креативных индустрий формируется через освоение основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и реализацию собственных проектов с привлечением внешней экспертизы.

Программа предусматривает два этапа.

Первый год обучения – учащиеся проходят образовательную траекторию по трем параллельным направлениям:

- получают информацию, необходимую для вхождения в креативные индустрии в рамках профессиональной деятельности: основы предпринимательской и продюсерской деятельности, управления проектами, организации работы в команде и т.д;

- совершенствуют полученные в рамках обучения по программе «Креативные технологии» профессиональные навыки в соответствии с индивидуальными предпочтениями и возникающими образовательными потребностями в ходе работы над проектом;

- получают опыт практической деятельности, проходя все этапы работы над реальным проектом – от установочных встреч с заказчиком и оформления договора до подписания акта о принятии работ.

Второй год обучения – обучающийся при методической и профессиональной поддержке преподавателей и внешних экспертов разрабатывает, детализирует и защищает концепцию стартапа в сфере креативной экономики, при этом направленность каждого стартапа должна соответствовать вектору экономического развития региона.

Особенность программы состоит в постепенном приближении к андрагогической образовательной модели в следующих аспектах:

Применение знаний на практике: обучающиеся получают знания, которые они должны сразу применить в процессе проектной деятельности, ориентированной на получение конкретного креативного продукта, отвечающего измеримым требованиям технического задания, составленного при активном участии заказчика.

Мотивация: в отличие от чисто педагогической модели в качестве мотиваторов используются не оценки, определяющие успех обучения, а характерные для андрагогической модели изменения в жизни, которые реализуются путём достижения заранее поставленных целей: изменение социального статуса, продвижение по карьерной лестнице, развитие прогресса в науке или бизнесе и т.д. Именно поэтому лучшими решениями для детей становятся внешние стимулы (например, бонусы и награды за обучение), а для взрослых – ориентация на их внутренние мотивы, которые необходимо определять до начала, в середине и в конце обучения.

Определение содержания обучения: обучающиеся выступают заказчиками, от запроса которых строится обучение. При разработке настоящей образовательной программы точно исследовались их запросы целевой аудитории по тематикам.

Роль преподавателя: в рамках реализации настоящей образовательной программы преподаватель не столько ведёт образовательный процесс, определяя для детей их зону ближайшего развития, сколько сопровождает образовательный процесс, т.е. создаёт необходимые условия, при которых участники программы учатся самостоятельно (т.е. в подходе хьютагогики). Для данной программы большую роль играет образовательная среда.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав, имеющий потребность в уточнении профориентации, совершенствовании полученных навыков, содействия трудоустройства и развитию карьеры через расширение электронного портфолио и получение практических навыков, усиление резюме и получение рекомендаций от потенциальных работодателей и инвесторов.

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

Адресат программы

Учащиеся 14–17 лет, имеющие интерес к дальнейшему изучению различных направлений креативных индустрий (анимации, дизайна, звукорежиссуры и современной электронной музыки, фото- и видеопроизводства, современных интерактивных технологий), показавших готовность к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 2 года

(1 год – с сентября по май, 2 год – с сентября по май)

Объем программы – 576 академических часов.

Режим занятий – 3 раза в неделю (почасовая нагрузка в неделю: 3+3+2 академических часа).

Цель программы: обеспечить плавное и безопасное вхождение обучающихся в сферу креативных индустрий, продолжить и оптимизировать процесс профориентации, создать условия для формирования навыков и компетенций по личному самоопределению, планированию профессиональной деятельности и профессионального развития.

Задачи

Обучающие:

- совершенствовать компетенции в сфере профессиональных технологий;
- формировать компетенции в области креативных индустрий, совершенствовать компетенции в области системного подхода при решении задач и кейсов из индустрий;
- продолжать освоение этапов производства творческих продуктов: Pre-production–Production–Post-production;
- совершенствовать навыки создания и реализации творческих проектов с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений или поднаправлений креативных индустрий.

Развивающие:

- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии повышенного уровня сложности (с максимальным приближением к реальным задачам);
- совершенствовать навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов, в том числе в рамках содействия занятости;
- закрепить опыт самостоятельной и коллективной творческой проектной деятельности.

Воспитательные:

- формирование позитивного имиджа Российской Федерации как страны карьерных возможностей;
- совершенствование навыков эффективной организации командной работы;
- воспитание чувства ответственности за партнеров и за себя;
- формирование умения поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели, совершенствование навыков управления проектами, тайм-менеджмента;
- воспитание самостоятельности и инициативы;
- формирование навыков саморегуляции, профилактики профессионального выгорания.

Условия реализации программы

Условия набора

На первый год обучения по программе принимаются подростки в возрасте 14–17 лет, желающие совершенствовать компетенции в сфере креативных индустрий, углубить понимание законов создания креативного продукта, взаимодействия во внутрииндустриальных системах.

Зачисление для обучения по программе «Креативные индустрии: погружение» производится на основании рекомендации преподавателя Школы креативных индустрий, по результатам индивидуального собеседования или наличия творческого портфолио.

Условия формирования групп

Для обучения по программе «Креативные индустрии: погружение» формируется одна учебная группа с разновозрастным составом.

Количество детей в группе

Общее число обучающихся по программе может варьироваться от 20 до 40 человек, с разделением на группы (по 5–8 человек) в соответствии со студийной специализацией.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс требует очной организации с созданием цифровой образовательной среды (платформа для размещения дополнительных учебных материалов) и цифровых каналов коммуникации (информационный канал для размещения рабочей информации, приватные чаты для профессионального взаимодействия внутри проектных групп).

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

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

Формы проведения занятий

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

Форма организации образовательного процесса: лекция, тренинг, семинар, бизнес-встреча, деловая игра, групповая рефлексия, выставка (в том числе виртуальная), защита проектов, мастер-класс, «мозговой штурм», практическое занятие, презентация, творческая мастерская, фестиваль, экскурсия.

Формы организации деятельности учащихся на занятии

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

Материально-техническое оснащение

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

Студия анимации

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

Помещение должно быть оборудовано столом аудиторным, столом преподавателя, стульями, проектором, доской, шкафом, кафедрой настольной, светильниками, ноутбуками, мультстанком, камерой, хромакеями, светом для съемки, стойками осветительными, световым планшетом, жалюзи вертикальные, жалюзи рулонные, фото- и видеокамерами, компьютерами, графическими планшетами, проектором, принтером.

Студия дизайна

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

В студии должны быть: стол аудиторный, стол преподавателя, стулья, проектор, доска, шкаф, кафедра настольная, светильники, ноутбуки, жалюзи вертикальные, жалюзи рулонные, мультстанок, камера, хромакеи, свет для съемки, стойки осветительные, световые планшеты, фото- и видеокамеры, компьютеры, графические планшеты, проекторы, принтер.

Студия звукорежиссуры и электронной музыки

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

В студии должны быть: стул аудиторный, столы компьютерный, стол, мониторы ЖК, сканер, процессор, проектор, доска классная магнитная, светильник, кресло операторское, стенд, рекордеры, ноутбук, наушники, портативная активная акустическая система, микрофоны, радиосистемы, звуковые карты, карта памяти, источник бесперебойного питания, программно-аппаратный комплекс, жалюзи вертикальные, жалюзи рулонные, увлажнитель воздуха, микшерный пульт, проигрыватель, моноблок, видеокамера, цифровая камера, хромакей, светопоглощающий флаг черный, отражатель, октобокс, софтбокс, штатив, хейзер, набор для съемки, телевизор, ноутбук, компьютер, карты памяти для фото, петличные микрофоны.

Студия фото- и видеопроизводства

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

В студии должны быть: стул аудиторный, стол компьютерный, стол, монитор ЖК, сканер, стол компьютерный угловой с тумбой, монитор жидкокристаллический, процессор, проектор, доска классная магнитная, жалюзи вертикальные, жалюзи рулонные, увлажнитель воздуха, светильник, кресло операторское, стенд, рекордеры, ноутбук, наушники, портативные активные акустические системы, микрофоны, радиосистемы, звуковые карты, карта памяти, источник бесперебойного питания, программно-аппаратный комплекс, микшерный пульт, проигрыватель, моноблок, видеокамера, хромакей, светопоглощающий флаг черный, отражатель белый-серебряный, октобокс, софтбокс, штатив, хейзер, набор для съемки, телевизор, ноутбук, компьютер, карты памяти для фото, зарядные устройства, петличные микрофоны, рекордер.

Студия интерактивных цифровых технологий

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

Студия интерактивных цифровых технологий должна обеспечивать:

создание интерактивного контента с помощью профессиональных программ виртуальной, дополненной и смешанной реальности;

создание 3D пространства с применением устройств виртуальной, дополненной и смешанной реальности;

возможность тестирования библиотек в конструкторе интерактивного взаимодействия.

Студия позволяет выпускать интерактивный мультимедийный продукт в виртуальной, дополненной и смешанной реальности, созданный в конструкторе интерактивных взаимодействий и сопутствующем программном обеспечении.

В состав оборудования студии входят: стол трехместный, тумба выкатная, шкаф комбинированный, тумба высокая, телевизор, доска трехстворчатая, стенд, стол преподавателя, стул металлический, светильник, светильник потолочный, жалюзи вертикальные, ноутбуки, проекторы, графические планшеты, очки виртуальной реальности, компьютер.

Кадровое обеспечение

Общие требования к преподавательскому составу (кадровое обеспечение): среднее профессиональное или высшее образование, желательно наличие опыта преподавания, а также следующих личностных и профессиональных качеств:

- уверенное знание преподаваемого направления;
- развитые коммуникативные навыки, способность ясно и просто донести основную идею;
- стремление к профессиональному росту, постоянному изучению новых технологий, программ и инструментов;
- умение сформировать стойкий интерес и обеспечить познавательную активность учащихся, вовлеченность на протяжении всего образовательного процесса, устойчивую внутреннюю мотивацию;
- креативность и нестандартный подход к решению задач;
- умение работать с информацией: поиск, анализ, применение;
- умение организовать работу в команде;
- художественные способности, эстетический вкус, чувство стиля и гармонии;
- способность следить за актуальными трендами в индустрии, смежных областях.

Также к каждому педагогу определяется набор профессиональных требований, формируемый кураторами студии.

В рамках реализации образовательной программы возможно присутствие двух педагогов в студии.

Для внешних экспертов, привлекаемых к реализации образовательной программы в целях повышения ее практикоориентированности, профориентационной направленности, также предъявляется ряд квалификационных требований:

- высокий уровень экспертизы в предметной области;
- устойчивый авторитет в профессиональной сфере, сфере предпринимательства и управления проектами;
- высокий уровень эмоционального интеллекта, эмпатичность.

Планируемые результаты

Личностные:

- учащийся осуществляет социальное взаимодействие и реализует свою роль в команде;
- учащийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- учащийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства и продуктов креативных индустрий.
- учащийся управляет своим временем, выстраивает и реализовывает траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни.

Метапредметные:

- учащийся осуществляет поиск, критический анализ и синтез информации, применяет системный подход для решения поставленных задач;
- учащийся определяет круг задач в рамках поставленной цели и выбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе правовых;
- учащийся выявляет и устраняет проблемы, связанные с нарушениями техники безопасности на рабочем месте;
- учащийся демонстрирует знания нормативно-правовых актов в сфере креативной экономики, договорных отношений, авторского права и норм профессиональной этики.

Предметные (по студиям):

Анимация:

- учащийся демонстрирует уверенное знание основных терминов и понятий, используемых в анимационном производстве, исходя из этого понимания может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- учащийся ориентируется в истории аналоговой анимации, ее особенностях и используемых инструментах, оборудовании и ПО для съемки и монтажа, базовых законах движения;
- учащийся снимает последовательную (покадровую) перекадную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;
- учащийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- учащийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;
- учащийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой производства анимационного фильма;
- учащийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- учащийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов и персонажей и анимацию;
- учащийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

Дизайн:

- учащийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;
- учащийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite;
- учащийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite;
- учащийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite и SketchUp;
- учащийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;
- учащийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и другие художественные инструментами;

- учащийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудованием: оборудованием, принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.

Звукорежиссуры и современной электронной музыки:

Специализация - студийная звукорежиссура

- учащийся знает устройство и принципы работы в студии звукозаписи, может применить свои знания на практике для организации своей работы в любой студии звукозаписи;
- учащийся знает этапы создания музыкального продукта и их наполнение, создает аудиопродукт следуя изученной последовательности этапов;
- учащийся создает аудиопродукт, следует принципам работы со звуком (громкость, электробезопасность, акустика, правила использования микрофонов, усилителей и предусилителей) и использует подходящий для решения поставленной задачи формат звукового файла;
- учащийся записывает вокал и музыкальные инструменты, используя звуковое оборудование, правила акустики, особенности вокала и музыкальных инструментов и оценивает полученный результат (качество сигнала, уровень шума, соответствие художественному замыслу);
- учащийся записывает и редактирует звук с использованием функционала CUBASE;
- учащийся воссоздает и моделирует акустическое пространство для решения поставленной задачи и соответствия результаты художественному замыслу;
- учащийся сводит аудиоматериала и проводит мастеринг (финальная обработка) под конкретные условия использования аудиоматериала;
- учащийся создает аудиоматериал в соответствии с принципами продюсирования звука и оценивает качество звучания фонограммы;
- учащийся в процессе записи и обработки звука использует различное оборудование: компьютер, микрофоны, звуковые карты, микшерный пульт, мидиконтроллеры, акустические мониторы, рекордеры.

Специализация - звуковой дизайн

- учащийся знает элементарную физику звука: особенности распространения звука, свойства звука, акустику помещений, электроакустику и др. и применяет их в практической деятельности;
- учащийся знает основы психоакустики и применяет эти знания для создания звука или звукового эффекта более полно учитывающего восприятие звука человеком;
- учащийся понимает природу звука, синтезирует звук и делает семплы для использования их в звуковом дизайне и при создании музыки;
- учащийся создает собственные тематические библиотеки звуков с помощью звукового оборудования и специального программного обеспечения для использования их в звуковом дизайне и при создании музыки;
- учащийся создает комплексное многорожечное звуковое сопровождение к видеоряду (шумы, музыкальное сопровождение, озвучка) с помощью звукового оборудования и специального программного обеспечения;
- учащийся умеет записывать звук в разных условиях и пространствах (открытое пространство, студия, съемочный павильон) с помощью правильно подобранного оборудования и с учетом сценарного плана;
- освоить навыки работы со звуковым оборудованием (микрофоны, рекордеры, мидиклавиатура, звуковая карта, наушники) и специальным программным обеспечением (CUBASE и др.).

Специализация - современная электронная музыка

- учащийся знает историю зарождения и развития музыки с древних времен по настоящее время, ключевых композиторов (музыкальных деятелей), по музыкальному отрывку

может определить период его создания и сформулировать ключевые характеристики данного периода;

- учащийся знает элементарную теорию музыки, ориентируется в музыкальных понятиях, терминах и может применить свои знания на практике для создания звуковых фрагментов, музыкальных композиций и звукового сопровождения с использованием музыкальных инструментов и компьютера;
- учащийся знает основные жанры классической и современной музыки, их особенности, стиль звучания, характерный набор инструментов, ключевых композиторов и музыкальных деятелей в каждом жанре;
- учащийся создает и редактирует звуковые фрагменты, музыкальные композиции и звуковое сопровождение при помощи звуковых и музыкальных инструментов VST в среде Ableton Live с использованием мидиклавиатуры и мидиконтроллера;
- учащийся знает мировую и российскую историю диджеинга и представляет какое оборудование может быть использовано в диджеинге;
- учащийся умеет работать с цифровым и/или виниловым DJ оборудованием и DJ мидиконтроллером, а также техники сведения музыкальных композиций с использованием этого оборудования;
- учащийся получил представление о музыкальной индустрии (радио, телевидение, интернет), оформлении и использовании авторских прав в музыкальной индустрии, способах дистрибуции, стриминга и монетизации.

Фото- и видеопроизводство:

Специализация - фотография

- учащийся знает историю возникновения фотографии и ключевые этапы развития и ярких представителей мирового фотоискусства, по фотографии может определить период ее создания, возможного автора и сформулировать ключевые характеристики данного периода;
- учащийся знает различные жанры фотографии (пейзаж, портрет, деловая фотография и др.) и присущие им каноны, может применить свои знания для создания фотографии в соответствующем жанре;
- учащийся снимает фотографии в различных жанрах, используя различные техники работы со светом (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, студийный импульсный свет, источники постоянного света), подбирая подходящие объективы и другие инструменты фотосъемки (штативы, фильтры, рассеиватели и др.) для полноценного решения творческой задачи;
- учащийся снимает фотографии соблюдая основные правила фотосъемки: технические требования (разрешение, ISO, тип сжатия), параметры съемки (баланс белого, экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, фокус, световая схема, цвета, идея);
- учащийся сортирует отснятый материал и выбирает лучшие снимки (технические и художественные критерии), проводит первичную обработку одного или серии снимков в Adobe Lightroom (коррекция экспозиции, теней, светлых участков, цвета и др.);
- учащийся делает постобработку снимка в Adobe Photoshop, используя такие инструменты как слои, маски, корректирующие слои, кисти и другие, устраняет недочеты фотосъемки и дополняет фотографию различными художественными элементами;
- учащийся в процессе фотосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, вспышки, рассеиватели, стойки, студийные фоны, квадрокоптер для фото и видеосъемки;
- учащийся создает собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

Специализация - видеопроизводство

- учащийся знает историю возникновения кинематографа и этапы эволюции видеопроизводства, может определить по отрывку видео период его создания, кратко описать характерную для этого периода технику и оборудование;
- учащийся знает несколько типологий и классификацию и особенности жанров кино и видео, понимает какие задачи решает видео в конкретном жанре, может применить свои знания для создания видео в соответствующем жанре;
- учащийся снимает видео в различных жанрах, используя разные типы камер для съемки (разные марки, разные размеры матриц – полный кадр и кроп-фактор) с учетом разных световых условий (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, источники постоянного света, разной световой температуры);
- учащийся снимает видео соблюдая основные правила видеосъемки: технические критерии (разрешение, фреймрейт, ISO), параметры съемки (баланс белого, экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, движение в кадре, фокус, расстановка света);
- учащийся использует базовые инструменты видеомонтажа в Adobe Premiere (склейка кадров, обрезка клипов, синхронизация со звуковой дорожкой, базовая цветокоррекция, экспорт с заданными параметрами) для сборки видеопродукта из отснятого материала;
- учащийся использует Adobe Media Encoder для работы с разными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);
- учащийся в процессе видеосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, источники света, рассеиватели, стойки, студийные фоны, штативы, электронный стедикам, моторизованный слайдер, квадрокоптер для фото и видеосъемки;
- учащийся создает собственный demoreel (showreel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

Специализация - видеомонтаж и моушн-дизайн

- учащийся знает теорию и историю возникновения видеомонтажа;
- учащийся знает принципы использования моушн дизайна в сфере видеопроизводства и может предложить варианты использования моушн дизайна для конкретного видео;
- учащийся монтирует видео в соответствии с основными этапами и принципами монтажа;
- учащийся знает принципы цветокоррекции и сделать первичную обработку видео (коррекция экспозиции, светлых участков, теней, баланса белого) и грейдинг (тонирование видео, творческая обработка);
- учащийся отсматривает, анализирует и отбирает кадры из предложенного материала, предлагает варианты монтажа и собирает видеопродукт;
- учащийся выстраивает сюжет и логику видеоряда в соответствии с поставленной задачей (хронометраж, сюжет, настроение, замысел);
- учащийся монтирует готовый видеопродукт используя разные инструменты и приемы видеомонтажа и цветокоррекции в Adobe Premiere, понимая их взаимосвязь и влияние на итоговый результат;
- учащийся использует разные инструменты и приемы моушн дизайна в Adobe After Effects добавляя в видео различные спецэффекты (замена фона с использованием хромакея, анимированный текст, трекинг) в соответствии с сюжетом и логикой видеоряда;
- учащийся использует Adobe Media Encoder для работы с разными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);
- учащийся создает собственный demoreel (showreel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

Интерактивные цифровые технологии:

- учащийся знает историю развития виртуальной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий внутри виртуального пространства, типы используемого оборудования;
- учащийся создает проекты виртуальной реальности с использованием шлемов виртуальной реальности, компьютера и специального программного обеспечения, умеет импортировать необходимые объекты (3D модели, аудио и видео файлы, фотографии, 2D графику) в виртуальную реальность соблюдая масштаб и расположение объектов в пространстве;
- учащийся знает историю развития дополненной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами дополненной реальности, типы используемого оборудования;
- учащийся создает проекты дополненной реальности с использованием очков дополненной реальности, планшета, смартфона, компьютера и специального программного обеспечения, умеет создавать объекты дополненной реальности (3D модели, аудио- и видеофайлы, фотографии, 2D графику) и типы взаимодействия с объектами;
- учащийся знает историю развития смешанной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами смешанной реальности, типы используемого оборудования;
- учащийся создает проекты смешанной реальности (спектакли, инсталляции, шоу, интерактивные комиксы, мультфильмы) с использованием оборудования захвата движения и мимики человека, голосового управления, управления жестами и внешними контроллерами;
- учащийся при создании интерактивных цифровых проектов использует инструменты и возможности специального программного обеспечения, в том числе библиотеки и цифровые платформы;
- учащийся умеет компилировать проект из различных объектов, выстраивая логику взаимодействий, пространства, в соответствии с исходной идеей (сценарием) для последующей демонстрации с участием пользователей (зрителей);
- учащийся знает об инновациях и направлениях развития оборудования и программного обеспечения в сфере интерактивных цифровых технологий.

Учебный план

1-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Базовые дисциплины	20	44	64	
1.1.	Эмоциональный интеллект	2	4	6	Защита проекта.
1.2.	Основы финансовой грамотности и предпринимательской деятельности	6	4	10	Защита проекта.
1.3.	Основы продюсерской деятельности	6	4	10	Онлайн-тестирование
1.4.	Основы управления проектами	4	4	8	Деловая игра.
1.5.	Практикум работы в команде	-	2	2	Деловая игра.
1.6.	Основы управления персоналом	-	2	2	Деловая игра.
1.7.	Психогеография	2	4	6	Защита проекта.
1.8.	Цифровой аудиовизуальный контент	-	20	20	Защита проекта.
2.	Дисциплины по выбору	2	6	8	
2а	Основы продюсирования дизайнерского продукта.	2	6	8	Защита проекта.

2b	Основы продюсирования анимационного продукта.	2	6	8	Защита проекта.
2c	Основы продюсирования музыкального продукта и аудиоматериала.	2	6	8	Защита проекта.
2d	Основы продюсирования продуктов интерактивных технологий, виртуальной и дополненной реальности.	2	6	8	Защита проекта.
2e	Основы продюсирования в сфере фото- и видеопроизводства.	2	6	8	Защита проекта.
3.	Проектный модуль	0	216	216	
	Проектная деятельность (по специализации) - Совершенствование владения профессиональными инструментами; - Актуализация специальных знаний; - Выполнение конкретных задач по проекту.	-	216	216	Цифровое портфолио
	Итого по программе (без учёта факультативов)	22	266	288	
Факультативы					
4.1.	Геобрендинг	14	34	48	Защита проекта.
4.2.	Культурная антропология	10	24	34	Защита проекта.
4.3.	Искусство мировое и региональное	8	20	28	Защита проекта.
	Итого по факультативам	32	78	110	

2-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Разработка концепции креативного стартапа.	8	238	246	
1.1.	Анализ рынка и целевой аудитории.	4	4	8	Презентация.
1.2.	Знакомство с трендами индустрии.	2	-	2	Обсуждение. Вопросы.
1.2.	Планирование этапов работы, организация командной деятельности.	2	4	6	Обсуждение. Вопросы.
1.3.	Детализация концепции стартапа.	-	230	230	Обратная связь от учащихся, от педагога.
2.	Подготовка к защите концепции стартапа.	0	42	42	
2.1.	Установочная встреча с экспертной группой.	-	2	2	Обсуждение. Вопросы.
2.2.	Анализ обратной связи, внесение правок в проект.	-	20	20	Консультация с педагогами.
2.3.	Предварительная встреча с представителем заказчика.	-	2	2	Обсуждение. Вопросы.
2.4.	Анализ обратной связи, внесение правок в проект.	-	14	14	Консультация с педагогами.
2.5.	Итоговая встреча с заказчиком. Презентация проекта.	-	6	6	Публичная защита проекта.
	ИТОГО (общее количество часов)	8	280	288	

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

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2022	31.05.2023	36	108	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие – 2 часа
2 год	01.09.2023	31.05.2024	36	108	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие – 2 часа