

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



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

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

**Рабочая программа**  
**к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе**  
**художественной направленности**  
**«Креативные индустрии»**  
**1 год обучения**  
**на 2022–2023 учебный год**

Кемерово  
2022

Данная рабочая программа представляет собой редакцию рабочих программ к Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные технологии» – «Введение в креативные технологии», «Направления креативных технологий», «Проект», утвержденных 15.12.2020.

**Разработчики:**

Дубровина М. С.

Журавлев Н. В.

Звездкин А. В.

Иксанова Ж. Г.

Клиндухов И. В.

Кузьмин А. В.

Обыденников А. Д.

Степанова Ю. А.

Травянова М. Е.

**Авторы редакции:**

Голубева М. С., ведущий специалист учебно-методического управления

Гельцер Е. Н., директор Школы креативных индустрий г. Кемерова

Алейникова Я. С., педагог дополнительного образования ШКИ г. Кемерова

Алексеевнин Р. О., педагог дополнительного образования ШКИ г. Кемерова

Белов И. О., педагог дополнительного образования ШКИ г. Кемерова

Гульняшкин К. В., педагог дополнительного образования ШКИ г. Кемерова

Кирилов К. О., педагог дополнительного образования ШКИ г. Кемерова

Кондрина А. А., педагог дополнительного образования ШКИ г. Кемерова

Лисин Е. В., педагог дополнительного образования ШКИ г. Кемерова

Лобур А. И., педагог дополнительного образования ШКИ г. Кемерова

## Оглавление

Особенности организации образовательного процесса.....	4
Цель и задачи программы.....	4
Учебный план .....	5
Содержание программы.....	8
Планируемые результаты .....	16
Оценочные материалы .....	19
Методическое обеспечение программы.....	19
Интернет источники:.....	25
Литература .....	25

## **Особенности организации образовательного процесса**

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

В ходе субъектноориентированного диалогового обучения учащиеся учатся критически мыслить, решать задачи на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), сопоставлять различные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях. Для этого на занятиях организуются различные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, элементы геймификации, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, работа с различными источниками информации, самостоятельная творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий. Такой подход дает возможность учащимся уже на ранних этапах обучения применять на практике полученные теоретические знания и приобретать умения, востребованные в современном обществе.

## **Цель и задачи программы**

Цель программы – сформировать у учащихся целостное представление о направлениях креативных индустрий, погрузить учащихся в контекст креативных индустрий через проектную работу.

### **Задачи**

#### *Обучающие:*

- сформировать систему координат для ориентации в спектре направлений креативных индустрий;
- обеспечить понимание специфики этапов производства творческих продуктов: препродакшн – продакшн – постпродакшн;
- научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в коллаборации с учащимися и педагогами студий ШКИ.

#### *Развивающие:*

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

#### *Воспитательные:*

- привлечь учащихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- сформировать умение работать в команде, умение выслушать друг друга, прийти к компромиссу, достигнуть договоренности, составить план действий и придерживаться его, при необходимости внося коррективы;
- воспитать чувство ответственности за партнеров и за себя;
- сформировать умение поэтапного распределения задач для достижения цели;
- воспитать самостоятельность и инициативность.

## Учебный план

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1.</b>	<b>Введение в креативные индустрии</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>Презентации Тематическое тестирование</b>
1.1	Презентация школы, студий. Представление образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности.	1	1	2	Сессия «вопрос-ответ» Обсуждение результатов дня.
1.2	Анимация.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.3	Дизайн.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.4	Звукорежиссура и современная электронная музыка.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.5	Фото- и видеопроизводство.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.6	Интерактивные цифровые технологии.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
<b>2.</b>	<b>Направления креативных индустрий</b>	<b>53</b>	<b>97</b>	<b>150</b>	<b>Обсуждение результатов работы</b>
	<i>Раздел 2.1. Студия анимации</i>	<b>12</b>	<b>18</b>	<b>30</b>	
2.1.1	Знакомство с группой. Этапы создания мультфильма. Аналоговые техники.	1	2	3	Обсуждение. Вопросы.
2.1.2	Раскадровка. Монтажные фразы	1	2	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.1.3	Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме.	2	4	6	Выставка Постановочный тест План дальнейшей работы.
2.1.4	Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика перекадрованного персонажа общий и крупный план.	2	4	6	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
2.1.5	Базовые законы анимационного движения. Подготовка – остаточное движение - захлест. Движение по дуге.	2	4	6	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
2.1.6.	Основы Adobe Premiere. Ритм, паузы и движение в монтаже.	4	2	6	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.

	<i>Раздел 2.2 Студия дизайна</i>	<b>11</b>	<b>19</b>	<b>30</b>	
2.2.1	Дизайн-мышление, задачи дизайна. Виды дизайна. Генерация идей. Разработка эскизов.	3	3	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2.2	Иллюстрация. Создание персонажа. Введение в Adobe Photoshop	2	4	6	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога.
2.2.3	Графический дизайн. Введение в Adobe Illustrator.	2	4	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2.4	Работа с объемными объектами. Макетирование.	2	4	6	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога Рефлексия
2.2.5	Графический дизайн, иллюстрация, промышленный дизайн. Подготовка проекта к презентации. Вывод на печать.	2	4	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
	<i>Раздел 2.3 Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки</i>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	
2.3.1	Введение в историю музыки. Природа, физика звука. Музыкальные жанры.	2	4	6	Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия
2.3.2	Основы работы в DAW (ПО для создания музыки). Понятие о темпе, размерности, метре.	2	4	6	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.3	Введение в элементарную теорию музыки. Тональность, лад. Знакомство с Midi-клавиатурой.	1	2	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.4	Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.	1	2	3	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.5	Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе. Работа с библиотекой звуков.	2	4	6	Обратная связь от педагога Самооценка.
2.3.6	Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом)	2	4	6	Презентация подкаста. Обратная связь от педагога. Групповое обсуждение. Рефлексия.

	<i>Раздел 2.4 Студия фото- и видеопроизводства</i>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	
2.4.1	Съемка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съемочный процесс, этапы и участники.	1	2	3	Обратная связь от учащихся. Рефлексия.
2.4.2	Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка.	1	2	3	Обратная связь от преподавателя. Обсуждение чек-листов для проведения съемки.
2.4.3	Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.	2	4	6	Обратная связь от учащихся. Самооценка.
2.4.4	Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.	2	4	6	Самооценка. Обратная связь.
2.4.5	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.	2	4	6	Просмотр видео работы, саморефлексия от учащихся. Сравнение результата с задуманным проектом.
2.4.6	Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.	2	4	6	Просмотр фото работ. Саморефлексия от учащихся Сравнение результата с задуманным проектом. Подведение итогов преподавателем
	<i>Раздел 2.5 Студия интерактивных цифровых технологий</i>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	
2.5.1	История интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре. Технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR).	1	2	3	Обсуждение результатов работы. Опрос. Рефлексия.
2.5.2	Основные этапы создания интерактивного контента. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним. Конструктор интерактивных взаимодействий.	1	2	3	Обсуждение результатов работы. Обратная связь. Рефлексия групповая
2.5.3	Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства. Обзор технологий	2	4	6	Обсуждение результатов работы и возникших проблем Составление инструкции.

	распознавания жестов, движения, мимики, речи.				Рефлексия групповая.
2.5.4	Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам. Технология захвата движения и мимики. Взаимодействие реального актера и виртуального персонажа. Цифровые персонажи.	2	4	6	Презентация результатов работы. Критериальная оценка результатов работы. Рефлексия.
2.5.5	Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу. Восприятие зрителя. Цифровой перформанс.	2	4	6	Обсуждение идей Обратная связь. Чек-лист.
2.5.6	Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу.	2	4	6	Демонстрация результатов групповой работы. Обратная связь.
<b>3.</b>	<b>Межстудийные проекты</b>	<b>8</b>	<b>98</b>	<b>106</b>	
3.1	Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.	0	2	2	Перечень идей проектов.
3.2	Планирование проекта.	0	2	2	План проекта.
3.3	Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.	8	46	54	Обсуждение промежуточных этапов работы.
3.4	Организация Фестиваля креативных индустрий и подготовка проектов к презентации на Фестивале.	0	40	40	Репетиция презентаций проектов.
3.5	Фестиваль креативных индустрий	0	6	6	Фестиваль. Защита проекта.
3.6	Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.	0	2	2	Рефлексия. Обратная связь.
	<b>ИТОГО (общее количество часов)</b>	<b>76</b>	<b>212</b>	<b>288</b>	

## Содержание программы

### *Раздел 1. Введение в креативные индустрии*

#### **Тема 1.1. Презентация школы, студий. Представление образовательной программы.**

##### **Общий инструктаж по технике безопасности.**

**Теория:** приветствие учащихся и представление преподавателей. Презентация школы, студий. Представление образовательной программы, ее структуры и особенностей. Общий инструктаж по технике безопасности.

**Практика:** знакомство учащихся между собой. Целеполагание учащихся на год. Представление и утверждение ценностей школы. Сессия «вопрос-ответ». Обсуждение результатов дня.

#### **Тема 1.2. Анимация**

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



**Практика:** Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

### **Тема 1.3. Дизайн**

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

**Практика:** Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

### **Тема 1.4. Звукорежиссура и современная электронная музыка**

**Теория:** Звукорежиссура и современная электронная музыка. Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

**Практика:** Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

### **Тема 1.5. Фото- и видеопроизводство**

**Теория:** Фото- и видеопроизводство. Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

**Практика:** Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

### **Тема 1.6. Интерактивные цифровые технологии**

**Теория:** 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:** Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

## ***Раздел 2. Направления креативных индустрий***

### ***2.1 Студия анимации***

**Тема 2.1.1. Знакомство с группой. Этапы создания мультфильма. Аналоговые техники.**

**Теория:** Знакомство с группой. Опрос «Мультфильм, который нравится сейчас». Дискуссия «Что, на твой взгляд, главное в хорошем мультфильме?» Знакомство с аналоговыми техниками. Аналоговые техники (нарезка 1). Просмотр примеров мультфильмов сделанных в разных техниках, разбор каждого примера. Производственная цепочка – этапы создания мультфильма.

**Практика:** Выбор темы проекта. Варианты тематик для групповых проектных работ (мини-сериалы): хокку (тема выбирается совместно с подростками и может быть общей. Текст каждая группа подбирает сама); стишки-пирожки (свободный выбор текста внутри каждой группы); цитаты великих (свободный выбор цитаты); тайная жизнь вещей (предметный стоп моушен); бытовая магия/уличная магия (пикселяция/стопмоушн). Объединение в команды в соответствии с выбранной тематикой. Работа над сценарием мультфильма в командах. Микро-презентации идей в группе.

### **Тема 2.1.2. Раскадровка. Монтажные фразы.**

**Теория:** Композиция. Раскадровка – условные обозначения, планы, типы склеек в анимации. Монтажные фразы.

**Практика:** Игра-практикум: раскадровочное буримэ. Педагог рисует первую сцену, каждый учащийся добавляет по одной в соответствии с техническими требованиями к склейкам. По ходу выполнения задания разбираются и исправляются ошибки. Рисование раскадровки индивидуально. Микро-презентация своей работы в группе. Компиляция раскадровок в команде.

### **Тема 2.1.3. Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме.**

**Теория:** Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи, которые решаются на этапе постановки. Типы изображения в анимационном фильме – персонаж, фон, вещи. Просмотр и анализ удачных и неудачных примеров

**Практика:** Выбор стиля. Индивидуальная работа с подручными материалами: каждый участник изготавливает 1 фон и 1 персонажа из раскадровки. Выставка фонов: поиск максимального цветового и стилистического соответствия. Обсуждение, комментарии куратора. Каждая команда определяет материалы и colorkey для будущего мультфильма.

### **Тема 2.1.4. Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика перекадровочного персонажа общий и крупный план.**

**Теория:** Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Распределение задач. Механика перекадровочного персонажа общий и крупный план - как выполнить технически, примеры. Подготовка съемочного места: выставление штатива, настройки камеры.

**Практика:** Изготовление фонов, персонажей, вещей согласно производственному плану. Подготовка лэйаутов к съемке. Анимация. Помощь и рекомендации педагога. Совместный просмотр готовых к анимации лэйаутов и снятых сцен. Обратная связь педагога.

### **Тема 2.1.5. Базовые законы анимационного движения. Подготовка – остаточное движение – захлест. Движение по дуге.**

**Теория:** Базовые законы анимационного движения: тайминг, спэйсинг. Подготовка – остаточное движение – захлест. Движение по дуге. Стрейч, сквош. Анимация походки.

**Практика:** Работа в командах. Анимация сцен по раскадровке. Просмотр снятых сцен.

### **Тема 2.1.6. Основы Adobe Premiere. Ритм, паузы и движение в монтаже. Типы звука в анимационном кино. Работа со звуком.**

**Теория:** Постпродакшн. Как создать проект в Adobe Premiere. Сбор анимационных сцен в видеоролик. Тайминг. Расставление пауз в отснятых сценах. Типы звука в анимационном кино: голос, шумы, музыка. Работа со звуком.

**Практика:** Распределение оставшихся задач по анимации. Анимация сцен по раскадровке. Монтаж, ошумление, рендер. Выбор внешнего ресурса для размещения проекта. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете. Получение обратной связи с внешнего ресурса.

## **2.2. Студия дизайна**

### **Тема 2.2.1. Дизайн-мышление, задачи дизайна. Генерация идей. Разработка эскизов.**

**Теория:** Знакомство с группой. История промышленного дизайна, принцип дизайн-мышления и алгоритм работы над проектом (идея – эскиз – прототип – тестирование прототипа и его доработка – финальный продукт). Промышленный дизайн как профессиональная сфера. Пример работы над проектом: соковыжималка от Филиппа

Старка. Концептуальные задачи и примеры решений, скетчинг. Виды материалов, зависимость формы объектов от выбранного материала и связь функции предмета и материалов, из которых он изготовлен. Способы работы с материалом.

**Практика:** выбор темы проекта. Генерирование идей в формате ментальных карт. Распределение работы (ролей) внутри группы в соответствии с выбранным проектом. Выбор темы. Разработка эскизов.

#### **Тема 2.2.2. Иллюстрация. Создание персонажа. Введение в Adobe Photoshop**

**Теория:** иллюстрация, профессиональные области, где может быть занят иллюстратор. Теория композиции, работа с цветом, разработка персонажа, переход от ручного рисунка к цифровому, введение в Adobe Photoshop

**Практика:** настольная игра состоит из игрового поля, игровых карточек и фигурок. В блоке «Иллюстрация» идет разработка персонажей для игровых карточек. От руки разрабатывается эскиз, который затем перерисовывается в Adobe Photoshop с параллельным изучением интерфейса программы. Готовые иллюстрации размещаются на мок-апах карточек как часть презентации проекта.

#### **Тема 2.2.3. Графический дизайн. Введение в Adobe Illustrator.**

**Теория:** графический дизайн как профессиональная область, примеры работ из разных областей графического дизайна (создание логотипов, фирменного стиля, печатной продукции, веб-дизайн). Продолжение теории композиции и работы с цветом. Введение в Adobe Illustrator.

**Практика:** создание игрового поля в программе Adobe Illustrator с изучением основных инструментов программы. Отличие векторной графики от растровой. Отрисовка базовых элементов игрового поля, сборка поля. Изображение размещается на мок-апе для презентации. Также возможно создание логотипа для игры.

#### **Тема 2.2.4. Работа с объемными объектами. Макетирование.**

**Теория:** примеры работ с картоном или пластилином.

**Практика:** персонажи, созданные в блоке «Иллюстрация» разрабатываются как объемные объекты (материалы: картон или скульптурный пластилин): эскиз, объемная развертка, шаблоны деталей и сборка финального результата. При моделировании из пластилина основной акцент делается именно на форму, без лишних декоративных элементов.

#### **Тема 2.2.5. Графический дизайн, иллюстрация, промышленный дизайн. Подготовка проекта к презентации. Вывод на печать.**

**Теория:** предпечатная подготовка проекта (СМΥК и RGB, выпуски под обрез). Портфолио дизайнера на Behance (примеры оформления).

**Практика:** подготовка мок-апов. Сборка финальной презентации проекта всей группой.

### **2.3 Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки**

#### **Тема 2.3.1. Введение в историю музыки. Природа, физика звука. Музыкальные жанры.**

**Теория:** Введение таймлайна: от доисторических времен до наших дней. Опрос: как вы думаете, как и почему появилась музыка? Введение первой даты: ок 40 тыс лет до н.э. первые музыкальные инструменты (учащиеся предполагают, какие это инструменты: флейты из костей). Нанесение на таймлайн базовых дат: изобретение монохорда и диатоники Пифагора, появление нотной записи (Гвидо из Ареццо), грегорианский хорал, появление полифонии, изобретение фортепиано, романтизм (отделение музыки от церкви), модернизм, XX век и появление электронных музыкальных инструментов, 2000-е годы, появление современных цифровых студий (в т.ч. которые используются в ШКИ).

Демонстрация принципа продольной и поперечной волны. Понятие частоты, Герц. Введение понятия «слышимый частотный диапазон».

Визуальное представление звука в современной DAW (digital audio workstation). Понятие луп и сэмпл.

Основные характеристики звука: опрос среди учащихся с фиксацией ответов на флипчарте. Громкость, высота, продолжительность, тембр.

**Практика:** опыт – включение частотного генератора и рефлексия среди учащихся: слышат ли они звук на определенной частоте? Опыт – включение популярного несколько лет назад семпла «Лорелл/Йенни» и опрос: кто что слышит? (Примечание: Обычно дети слышат «Йенни», в то время, как люди постарше слышат «Лорелл».)

### **Тема 2.3.2. Основы работы в DAW (ПО для создания музыки). Понятие о темпе, размерности, метре.**

**Теория:** описание интерфейса DAW (ПО для создания музыки). Основные инструменты. Понятие о темпе, ритме, размере. Привязка этих понятий к «умной сетке» в цифровой студии. Ритм-секция. Жанры современной электронной музыки в привязке к ритмическим рисункам. Устройство барабанной установки с демонстрацией визуального ряда и звуковыми фрагментами. Примеры эмуляции «живых ударных» в электронных устройствах.

**Практика:** создание ударного паттерна Four on the floor. Копирование элементов, внесение изменений. Добавление дорожек. Использование стоковых лупов и семплов.

### **Тема 2.3.3. Введение в элементарную теорию музыки. Тональность, лад. Знакомство с Midi-клавиатурой.**

**Теория:** тональность, лад. Гармония. Гамма. Подключение Midi-клавиатуры. Понятие Midi, отличие midi-контроллера от синтезатора или ромплера.

**Практика:** создание короткой композиции из ударных, басовой линии, аккордовой гармонической последовательности.

Коммутация звукового оборудования. Запись голоса.

Базовая эквалазация и компрессия. Звуковые Эффекты. Инструментарий звукового дизайнера.

### **Тема 2.3.4. Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.**

**Теория:** Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.

**Практика:** Запись вокала на готовую музыку, написанную учащимися или на музыку, подготовленную куратором. Работа с микрофоном и звукозаписывающим трактом. Редактирование клипов вокала. Демонстрация записи вокала. Индивидуальная работа с записью. Обсуждение результатов работы и обратная связь преподавателя на выполненные работы.

### **Тема 2.3.5. Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе. Работа с библиотекой звуков.**

**Теория:** создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе.

**Практика:** Учащиеся получают видео и библиотеку звуков. По пунктам подбирают звуки и редактируют аудио клипы. Записывают интершумы и магнитные шумы с помощью электромагнитного микрофона.

**Тема 2.3.6. Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом).**

**Теория:** Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом).

**Практика:** Обсуждение выбранных учащимися треков (в любом жанре с подготовленным кратким описанием – название жанра, темп, какие инструменты используются в треке, описание структуры: интро, бридж, пре-хорус, хорус, аутро) и построение последовательности треков. Загрузка треков в DJ оборудование и запись подкаста (имитация радио эфира): треки проигрываются последовательно, сводятся друг с другом различными техниками, а поверх микса накладывается голоса учащихся с описанием выбранного трека. Презентация подкаста. Обсуждение результатов. Выбор внешнего ресурса для размещения проекта. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете. Получение обратной связи с внешнего ресурса.

## **2.4 Студия фото- и видеопроизводства**

**Тема 2.4.1. Съёмка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съёмочный процесс, этапы и участники.**

**Теория:** Знакомство с группой. Съёмка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съёмочный процесс, этапы и участники.

**Практика:** Выбор темы для проекта. Генерация, разработка идеи. Концепция проекта - как авторского или коммерческого продукта (серия фотографий и видеоролик, художественное высказывание на тему, волнующую автора или рекламирующих какой-то продукт, явление или событие). Поиск фото и видео референсов в интернете и соцсетях на выбранную тему. Формирование групп и распределение ролей (оператор, свет, звук) внутри группы с возможной ротацией.

**Тема 2.4.2. Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка.**

**Теория:** Препродакшн. Идея. Разработка сценария. Поиск визуального решения. Раскадровка.

**Практика:** Препродакшн. Совместная разработка сценария. Рисование раскадровки. Выбор локации, художественного решения, визуализация, подбор актёров. Подготовка чек-листа для съёмки.

**Тема 2.4.3. Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.**

**Теория:** Видеопродакшн: основы, процесс, результат. Примеры. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования, используемого для проекта и основные функции.

**Практика:** Учащиеся готовят и настраивают оборудование, снимают сцены под руководством педагога в соответствии с разработанным сценарием и раскадровкой.

**Тема 2.4.4. Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.**

**Теория:** Фотопродакшн: основы, процесс, результат. Примеры. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования, используемого на занятии и основные функции.

**Практика:** Учащиеся готовят и настраивают оборудование, фотографируют рекламируемые предметы и героев проекта в соответствии с разработанным сценарием проекта.

#### **Тема 2.4.5. Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.**

**Теория:** Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.

**Практика:** Учащиеся импортируют на компьютеры и просматривают отснятый видеоматериал. Обсуждение результатов видеосъемки и выбор лучших кадров. Монтаж и цветокоррекция. Элементы моушн-дизайна

#### **Тема 2.4.6. Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.**

**Теория:** Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.

**Практика:** Учащиеся импортируют на компьютеры сделанные фотографии. Обсуждение результатов фотосъемки и выбор лучших кадров. Цветокоррекция. Печать. Выбор внешнего ресурса для размещения проекта: познакомиться с доступными ресурсами. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете.

### **2.5 Студия интерактивных цифровых технологий**

#### **Тема 2.5.1. История интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре. Технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR).**

**Теория:** Знакомство с группой. Техника безопасности. Погружение в историю интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре. Обзор самых популярных спектаклей и шоу с использованием интерактивных технологий. Обзор технологий виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR).

**Практика:** Выбор темы для проекта. Генерация и формирование идеи. Формирование команд и распределение ролей в команде (цифровой художник, дизайнер виртуальной среды, проектировщик-постановщик интерактивного пространства) с возможной ротацией. Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: выбор готовой локации (сцены) из библиотеки объектов; тестирование управления внешними контроллерами в выбранной локации (сцене) посредством оборудования виртуальной реальности.

#### **Тема 2.5.2. Основные этапы создания интерактивного контента. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним. Конструктор интерактивных взаимодействий.**

**Теория:** Основные этапы создания интерактивного контента: сценарий, объекты, локации, декорации, персонажи. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним.

**Практика:** Препродакшн. Разработка сценария в команде. Проработка основных этапов проекта. Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: выбор готового визуального контента: видео, фото, 3D объектов; тестирование технологии взаимодействия изображений на поверхности. Создание объектов (3D картин) в среде виртуальной реальности.

#### **Тема 2.5.3. Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства. Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.**

**Теория:** Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR): сходство и различия. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства. Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.

**Практика:** Продакшн. Тестирование устройств захвата и распознавания жестов, движения и мимики (кинект). Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: управление интерактивным пространством жестами и голосом, взаимодействие с предметами виртуальной среды.

**Тема 2.5.4. Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам. Технология захвата движения и мимики. Взаимодействие реального актера и виртуального персонажа. Цифровые персонажи.**

**Теория:** Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам. Особенности работы с технологиями захвата движения и мимики. Взаимодействие реального актера и виртуального персонажа. Цифровые персонажи.

**Практика:** Продакшн. Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: распознавание движений и мимики человека с помощью камеры захвата движений и мимики; интеграция движений и мимики цифровому персонажу; работа над проектом с библиотекой конструктора.

**Тема 2.5.5. Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу. Восприятие зрителя. Цифровой перформанс.**

**Теория:** Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу. Эффект полного погружения зрителя в сюжет постановки. Восприятие зрителя: зрение, слух, кинестетика. Цифровой перформанс.

**Практика:** Сборка проекта в конструкторе интерактивных взаимодействий: выбор из библиотеки формата проекта (VR/AR/MR); подбор необходимого контента: построение локации, выбор персонажа, выбор взаимодействия, сюжетная линия, выбор способа демонстрации.

**Тема 2.5.6. Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу.**

**Теория:** Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу. Основные этапы подготовки. Цифровые платформы для демонстрации интерактивных спектаклей и шоу. Премьера: ключевые моменты.

**Практика:** Командная демонстрация проекта перед одноклассниками: учащиеся рассказывают о своем командном проекте – основную идею и сюжет, используемые цифровые инструменты, этапы производства проекта. Ответы на вопросы. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете.

*Раздел 3. Межстудийные проекты*

**Тема 3.1. Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.**

**Практика:** мозговой штурм для формулировки идеи проекта. Обсуждение вариантов представления результатов проекта.

**Тема 3.2. Планирование проекта.**

**Практика:** обсуждение подходов к планированию творческого проекта. Использование специального программного обеспечения для планирования и реализации проекта (Google Calender, Trello). Работа в малых группах над составлением формы для планирования проекта (этапы проекта, важная информация, сроки, участники, необходимые материалы и оборудование). Заполнение формы по проекту (в группе или индивидуально). Обсуждение сложностей при планировании творческих проектов.

**Тема 3.3. Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.**

**Теория:** теоретический материал по теме проекта.

**Практика:** работа над проектами в студиях (индивидуально или в группе) под руководством педагогов в соответствии с составленным планом реализации.

### **Тема 3.4. Организация Фестиваля креативных индустрий и подготовка проектов к презентации на Фестивале.**

**Практика:** Планирование работ, график. Распределение ролей и задач: выбор локаций, оформление локаций, изготовление полиграфии, звуковое оформление, общая координация. Обсуждение возможных форматов представления творческого проекта. Генерация идей для презентации (представления) готовых проектов. Репетиция представления творческих проектов.

### **Тема 3.5. Фестиваль креативных индустрий**

**Практика:** Проведение фестиваля. Представление творческих проектов.

### **Тема 3.6. Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.**

**Практика:** итоговая рефлексия. Что получилось? Что было сложно? Что понравилось? Что можно улучшить? Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.

#### **Планируемые результаты**

##### *Личностные:*

- учащийся определяет собственные ценностные ориентиры, умеет выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков, принимать решения;
- учащийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;
- учащийся учитывает разные мнения и стремится к координации различных позиций;
- 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 и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- учащийся оценивает результаты своей работы, соотносит их 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.

##### *Предметные:*

###### *Анимация*

- учащийся знает принципы сценарной работы, умеет работать над сценарием, включая разработку идеи, структуры сценария, продумывание диалогов;



- учащийся знает принципы режиссерской работы и может выстроить логичное для повествования чередование планов, спроектировать монтажные склейки, рассчитать хронометраж предполагаемых сцен, заложить ритм монтажа;
- учащийся реализует художественную постановку 1 анимационного ролика, в котором технически персонаж и фон контрастны по отношению друг к другу, есть композиционная цветовая и тональная гармония изображения, изображение соответствует режиссерскому замыслу, передает атмосферу и настроение сценария;
- учащийся умеет компоновать кадр, технически размещать смысловую основу в кадре согласно зрительской логике, осуществлять выбор ракурса и крупность плана максимально ясно передающие суть режиссерского замысла и подчеркивать ее композицией;
- учащийся знает принципы технических настроек для съемки аналоговой анимации, может самостоятельно установить штатив и камеру, подобрать освещение, выставить настройки камеры для съемки;
- учащийся знает основы компоновки сцены перед началом анимации, расписывает анимацию, предполагаемую в сцене, готовит необходимые ракурсы персонажа, вещи, технически разбивает фон на необходимое количество планов и изготавливает их;
- учащийся знает базовые законы движения и необходимую производственную терминологию (ускорение, замедление, движение по дуге, стрэйч, сквош, подготовка и остаточное движение);
- учащийся может на базовом уровне провести монтажа в Adobe Premiere, создать и настроить проект, ориентируется в рабочих областях программы, способен сформировать последовательность из анимационных сцен, соединить их со звуковой дорожкой, осуществить рендер видео;
- учащийся соединяет, корректирует и совмещает анимационные сцены, ориентируясь на заложенный в раскадровке хронометраж, чередует крупность планов и их продолжительность, ориентируясь на диалоги, скорость движения в сценах, добивается контрастного чередования движения и паузы на экране, согласует ритм монтажа с режиссерским замыслом;
- учащийся знает принципы и на базовом уровне может работать с тремя уровнями звука: голос, шумы, музыка;
- учащийся знает производственную цепочку анимационного фильма: сценарий, раскадровка, художественная постановка, рисование фонов и персонажей, анимация, монтаж, озвучание, сведение, мастеринг.

#### *Дизайн*

- учащийся знает несколько способов генерации, понимает принципы проработки и оценки идей для решения дизайн-задач, таких как плакат, узор (паттерн), настольная игра;
- учащийся умеет визуализировать более одной идеи в виде простого эскиза с использованием элементарных техник и базовых материалов для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки);
- учащийся знает несколько техник создания двумерного изображения (рисунка, коллажирования, графики);
- учащийся способен создать на базовом уровне рисунок, коллаж, узор (паттерн), используя базовые материалы для визуализации;
- учащийся умеет на базовом уровне работать с основными инструментами векторной программы создания изображения Adobe Illustrator;
- учащийся знает несколько способов создания трехмерного объекта: моделирования, макетирования и способен создать трехмерный прототип настольной игры с использованием различных материалов, таких как бумага, картон.

#### *Звукорежиссура и современная электронная музыка*

- учащийся знает базовые принципы разработки и реализации звуковых решений для нескольких видов аудиовизуальных произведений - музыкальная композиция, радио-подкаст, аудиокнига;

- учащийся знает базовые принципы работы и решает простые задачи с использованием такого звукового оборудования как звуковая карта, различные типы микрофонов, рекордеры, звуковые контроллеры;
- учащийся познакомился с несколькими техниками звукозаписи - запись диктора, актёров речевого и шумового озвучания, вокалистов, музыкальных инструментов;
- учащийся знает базовые принципы обработки звукового сигнала и умеет на уровне начинающего пользователя работать в звуковом редакторе CubasePro, секвенсоре Ableton Live, применять звуковые плагины;
- учащийся знает базовые принципы саунд-дизайна на применил их для выполнения задачи записи шумов для видеофрагмента;
- учащийся знает базовые принципы сведения звука и может настроить музыкальный, частотный, динамический баланс для одной конкретной композиции;
- учащийся изучил принципы применения звукоусиливающего оборудования;
- учащийся идентифицирует 4-5 различных музыкальных жанров;
- учащийся знает про принципы продажи музыкальной композиции, сервисы для стриминга, площадки для совместной работы с артистами, дистрибьюторские площадки.

#### *Фото- и видеопроизводства*

- учащийся знает принципы работы и умеет использовать для решения простых задач основное и вспомогательное видео и фотооборудования - камеры, объективы, фильтры для объективов, источники света, рассеиватели, стойки;
- учащийся знает этапы и последовательность действий для создания видео под конкретную поставленную задачу;
- учащийся знает этапы и последовательность действий для создания фото под конкретную поставленную задачу;
- учащийся знает перечень качественных характеристик видео - композиция кадра, движение в кадре, фокус, расстановка света - и может провести оценку этих характеристик в соответствии с предложенной шкалой оценки;
- учащийся знает перечень качественных характеристик фото - композиция кадра, фокус, расстановка света – и может провести оценку этих характеристик в соответствии с предложенной шкалой оценки;
- учащийся знает основные этапы монтажа видеоряда и цветокоррекции, может реализовать отдельные действия в соответствии с поставленной задачей;
- учащийся может построить простой сюжет и снять короткий видеоряд.

#### *Интерактивные цифровые технологии*

- учащийся знает и понимает принципы работы медиа оборудования - шлем виртуальной реальности, очки дополненной реальности, проекционное оборудование, конструктор интерактивных взаимодействий, система захвата движения;
- учащийся на базовом уровне может подключить, настроить и работать с проекционным оборудованием и VR/AR/MR оборудованием;
- учащийся умеет пользоваться библиотеками Конструктора интерактивных взаимодействий;
- учащийся знает и понимает основные понятия: дополненная реальность, смешанная реальность, оптический трекинг, маркерная и безмаркерная технологии, интерактивное пространство, цифровая проекция;
- учащийся знает пользовательский интерфейс профильного ПО, базовые объекты инструментария;
- учащийся создает простые VR/AR/MR-проекты, знает основы 3D пространства;
- учащийся умеет активировать запуск приложений виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR), устанавливать их на устройства и тестировать.

## Оценочные и методические материалы

### Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий, промежуточный и итоговый контроль.

*Текущий контроль* – оценка уровня и качества освоения тем разделов программы и личностных качеств учащихся; осуществляется на занятиях в течение всего периода освоения программы.

*Промежуточный контроль* – оценка уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы в конце каждого семестра.

*Итоговый контроль* – оценка уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению всего периода обучения по программе.

Диагностика уровня личностного развития учащихся проводится по следующим параметрам: умение слушать, умение выделить главное, умение планировать, умение ставить задачи, культура речи, самоконтроль, воля, выдержка, самооценка, мотивация, социальная адаптация.

Формами контроля являются: педагогическое наблюдение, выполнение практических и творческих заданий педагога, анализ на каждом занятии педагогом и учащимися качества выполнения практических и творческих работ, показы актерских миниатюр, итоговые мероприятия в конце каждого семестра.

Формы фиксации результатов: видеозапись показов, отзывы (учащихся и родителей).

### Методическое обеспечение программы

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов	Методические материалы
1.1	Презентация школы, студий. Представление образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Инструктаж.	Сессия «вопрос-ответ» Обсуждение результатов дня.	Проектор, экран, ноутбук, презентационные ролики, иллюстративный материал.
1.2	Анимация.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Работа в группах.	Презентации. Тематическое тестирование.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстративный материал.
1.3	Дизайн.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Работа в группах.	Презентации. Тематическое тестирование.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстративный материал.
1.4	Звукорежиссура и современная электронная музыка.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Работа в группах.	Презентации. Тематическое тестирование.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстративный материал.
1.5	Фото- и видеопроизводство.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Работа в группах.	Презентации. Тематическое тестирование.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстративный материал.

1.6	Интерактивные цифровые технологии.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Работа в группах.	Презентации. Тематическое тестирование.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстративный материал.
	Раздел 2.1. Студия анимации				
2.1.1	Знакомство с группой. Этапы создания мультфильма. Аналоговые техники.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Групповая работа.	Обсуждение. Вопросы.	Проектор, экран, ноутбук, фрагменты анимационных фильмов.
2.1.2	Раскадровка. Монтажные фразы	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Групповая работа. Индивидуальная работа.	Обратная связь от педагога. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстративный материал. Блокноты, карандаши, маркеры.
2.1.3	Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность. Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Выставка Постановочный тест План дальнейшей работы.	Проектор, экран, ноутбук, фрагменты анимационных фильмов. Материалы для изготовления фонов и персонажей.
2.1.4	Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика перекадного персонажа общий и крупный план.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Разбор примеров. Инструкция. Индивидуальная работа.	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.	Камера, штатив. Материалы для изготовления фонов и персонажей.
2.1.5	Базовые законы анимационного движения. Подготовка – остаточное движение – захлест. Движение по дуге.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Работа в командах.	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.	Оборудование для анимации.
2.1.6.	Основы Adobe Premiere. Ритм, паузы и движение в монтаже.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа. Работа в командах.	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.	Специализированное оборудование студии.
	Раздел 2.2 Студия дизайна				

2.2.1	Дизайн-мышление, задачи дизайна. Виды дизайна. Генерация идей. Разработка эскизов.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации. Блокноты, карандаши, маркеры.
2.2.2	Иллюстрация. Создание персонажа. Введение в Adobe Photoshop	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации. Компьютеры со специализированным ПО.
2.2.3	Графический дизайн. Введение в Adobe Illustrator.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации. Компьютеры со специализированным ПО.
2.2.4	Работа с объемными объектами. Макетирование.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога Рефлексия	Картон или скульптурный пластилин.
2.2.5	Графический дизайн, иллюстрация, промышленный дизайн. Подготовка проекта к презентации. Вывод на печать.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Групповая работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Принтер.
	Раздел 2.3 Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.			
2.3.1	Введение в историю музыки. Природа, физика звука. Музыкальные жанры.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации.
2.3.2	Основы работы в DAW (ПО для создания музыки). Понятие о темпе, размерности, метре.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Индивидуальная работа.	Обратная связь от педагога. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук, DAW.
2.3.3	Введение в элементарную теорию музыки. Тональность, лад.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Обратная связь от педагога. Рефлексия.	Midi-клавиатура.

	Знакомство с Midi-клавиатурой.				
2.3.4	Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа. Индивидуальная работа.	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.
2.3.5	Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе. Работа с библиотекой звуков.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Обратная связь от педагога. Самооценка.	Специализированное оборудование студии.
2.3.6	Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом)	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Презентация подкаста. Обратная связь от педагога. Групповое обсуждение. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.
	Раздел 2.4 Студия фото- и видеопроизводства				
2.4.1	Съемка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съёмочный процесс, этапы и участники.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Генерация идей. Планирование работы. Индивидуальная работа. Групповая работа.	Обратная связь от учащихся. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук, фотографии, видео.
2.4.2	Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Инструкция. Групповая работа.	Обратная связь от преподавателя. Обсуждение чек-листов для проведения съемки.	Бумага, карандаши, маркеры.
2.4.3	Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Инструкция. Групповая работа.	Обратная связь от учащихся. Самооценка.	Специализированное оборудование студии.

	видео и светового оборудования. Назначение оборудования.				
2.4.4	Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Инструкция. Групповая работа.	Самооценка. Обратная связь.	Специализированное оборудование студии.
2.4.5	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Индивидуальная работа. Обсуждение.	Просмотр видео работы, саморефлексия от учащихся. Сравнение результата с задуманным проектом.	Специализированное оборудование студии.
2.4.6	Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Индивидуальная работа. Обсуждение.	Просмотр фото работ. Саморефлексия от учащихся Сравнение результата с задуманным проектом. Подведение итогов преподавателем	Специализированное оборудование студии.
	Раздел 2.5 Студия интерактивных цифровых технологий				
2.5.1	История интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре. Технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR).	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Генерация идей. Планирование работ. Групповая работа.	Обсуждение результатов работы. Опрос. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук, примеры шоу. Специализированное оборудование студии.
2.5.2	Основные этапы создания интерактивного контента. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Обсуждение результатов работы. Обратная связь. Рефлексия групповая	Специализированное оборудование студии.

	ним. Конструктор интерактивных взаимодействий.				
2.5.3	Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства. Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Обсуждение результатов работы и возникших проблем Составление инструкции. Рефлексия групповая.	Специализированное оборудование студии.
2.5.4	Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам. Технология захвата движения и мимики. Взаимодействие реального актера и виртуального персонажа. Цифровые персонажи.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Презентация результатов работы. Критериальная оценка результатов работы. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.
2.5.5	Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу. Восприятие зрителя. Цифровой перформанс.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Обсуждение идей Обратная связь. Чек-лист.	Специализированное оборудование студии.
2.5.6	Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Групповая работа.	Демонстрация результатов групповой работы. Обратная связь.	Специализированное оборудование студии.
3.1	Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.		Обсуждение. Групповая работа.	Перечень идей проектов.	Бумага, карандаши, маркеры, ноутбуки.
3.2	Планирование проекта.	Практическая деятельность.	Обсуждение. Групповая работа.	План проекта.	Бумага, карандаши, маркеры, ноутбуки.



3.3	Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.	Консультации. Практическая деятельность.	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Обсуждение промежуточных этапов работы.	Специализированное оборудование студий.
3.4	Организация Фестиваля креативных индустрий и подготовка проектов к презентации на Фестивале.	Практическая деятельность.	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Репетиция презентаций проектов.	Специализированное оборудование студий.
3.5	Фестиваль креативных индустрий	Практическая деятельность.	Групповая работа. Показ.	Фестиваль. Защита проекта.	Проектор, экран, ноутбук, микрофоны, камеры.
3.6	Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.	Практическая деятельность.	Групповая работа. Презентация.	Рефлексия. Обратная связь.	Проектор, экран, ноутбук.

#### **Интернет источники:**

<http://biblioteka.teatr-obraz.ru/text>

#### **Литература**

##### **Литература для педагога:**

1. Барбанель Д. Design Workout. Тренировка мышления будущего. М.: Мастерская, 2013.
2. Гибсон Д. Искусство сведения. Warner Books, 2007.
3. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020.
4. Иттен И. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.
5. Келби С. Цифровая фотография. М.: Вильямс, 2017.
6. Кириллова Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества: [учебное пособие]. Екатеринбург: Изд-во Урал. унта, 2013.
7. Кружалова А. Социальная фасилитация как фактор активизации творчества подростков / Анастасия Кружалова. М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2019.
8. Лапин А. Фотография как... М.: Эксмо, 2010.
9. Макарова Е. Освободите слона. М.: ООО «Издательский дом «Самокат», 2014.
10. Найджел Чепмен, Дженни Чепмен. Цифровые технологии мультимедиа. М., Диалектика, 2005.
11. Новые аудиовизуальные технологии. Отв. ред. К. Э. Разлогов, Москва 2005.
12. Норман Д. Дизайн привычных вещей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013.
13. Ньюэлл Ф. Project-студии – маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002.
14. Петрова Н. Виртуальная реальность. Современная компьютерная графика и анимация. М., Аквариум, 2004.
15. Родари Дж. Грамматика фантазии. М.: ООО «Издательский дом «Самокат», 2017.
16. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2017.
17. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2019.
18. Ставроу М. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003.

19. Стокман С. Как снять отличное видео. Книга для тех, кто мечтает снимать. М.: Эксмо-пресс, 2019.
20. Уайтекер Г., Халанс Дж. Тайминг в анимации.
21. Фриман М. Взгляд фотографа. Как научиться разбираться в фотоискусстве, понимать и ценить хорошие фотографии. М.: Добрая книга, 2019.
22. Фриман М. Дао цифровой фотографии. Искусство создавать удачные фотоснимки. М.: Добрая книга, 2018.
23. Цифровое искусство: история, теория, практика: учеб. пособие А. Н. Лаврентьев, Е. В. Жердев, В. В. Кулешов и др. М.: МГХПА им. С. Г. Строганова, 2016.
24. Чихольд, Я. Облик Книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике. М.: Издательство Студии Артемии Лебедева, 2018.

#### **Литература для учащихся:**

1. Бейрут М. Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне. М.: Манн, Иванов и Фербер 2019.
2. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020.
3. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Пабlishер, 2020.
4. Бергер Д. Искусство видеть. Клаудберри, 2012.
5. Иттен И. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.
6. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Пабlishер, 2020.
7. Келби С. Цифровая фотография. М.: Вильямс, 2017.
8. Лапин А. Фотография как... М.: Эксмо, 2010.
9. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
10. Стокман С. Как снять отличное видео. Книга для тех, кто мечтает снимать. М.: Эксмо-пресс, 2019.
11. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2019.
12. Мунари, Б. Дизайн как искусство. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2020.
13. Мунари Б. Рисуем дерево. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2016.
14. Фриман М. Взгляд фотографа. Как научиться разбираться в фотоискусстве, понимать и ценить хорошие фотографии. М.: Добрая книга, 2019.
15. Фриман М. Дао цифровой фотографии. Искусство создавать удачные фотоснимки. М.: Добрая книга, 2018.

#### **Литература для родителей:**

1. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020.
2. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Пабlishер, 2020.
3. Перри, Г. Потому что это – современное искусство. М.: Издательство “Э”, 2017.
4. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018.
5. Лемов Д., Вулвей Э., Ецци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016.