

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.

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

Калининград
2022

Разработчики:

Голубева М. С., ведущий специалист учебно-методического управления
Литвинова Н. Г., заместитель директора ШКИ г. Калининграда
Овчинникова Л. О., специалист по образовательным программам ШКИ г. Калининграда
Акимов Д. С., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда
Бачурина Н. В., ШКИ г. Калининграда
Иванков А. С., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда
Иванов С. И., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда
Лисевич П. В., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда
Пасечнюк В. А., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда
Полякова А. В., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда
Собенина Т. А., ШКИ г. Калининграда
Судаков Э. И., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда
Терентьев А. Е., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда

Рецензент:

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

Оглавление

Особенности организации образовательного процесса.....	4
Цель и задачи программы.....	4
Учебный план	5
Содержание программы.....	12
Планируемые результаты	28
Оценочные материалы	31
Методическое обеспечение программы.....	31
Интернет источники:.....	33
Литература	33

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 развивают навыки критического мышления: решения задач на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), сопоставления различных мнений, участия 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	
1.	Введение в креативные индустрии	16	16	32	Презентации Тематическое тестирование
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.
2.	Проектная работа по студиям (один из десяти проектов по выбору).	50	100	150	Обсуждение результатов работы
2.1.	<i>Проект AR экскурсия по парку «Юность». Ведущая студия интерактивных цифровых технологий.</i>				
2.1.1	Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии интерактивных цифровых технологий.	10	20	30	Обсуждение идей. Обратная связь. Чек-лист.
2.1.2	Модуль 2. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.1.3	Модуль 3. Работа над проектом в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.1.4	Модуль 4. Работа над проектом в студии анимации.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.

2.1.5	Модуль 5. Работа над проектом в студии дизайна.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.2	<i>Проект AR выставка для Художественного музея. Ведущая студия интерактивных цифровых технологий.</i>				
2.2.1	Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии интерактивных цифровых технологий.	10	20	30	Обсуждение идей. Обратная связь. Чек-лист.
2.2.2	Модуль 2. Работа над проектом в студии анимации.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.2.3	Модуль 3. Работа над проектом в студии дизайна.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.2.4	Модуль 4. Работа над проектом в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.2.5	Модуль 5. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3	<i>Проект ТОКШОУ в рамках проекта детского телевиденья. Ведущая студия фото- и видеопроизводства.</i>				
2.3.1	Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии фото- и видеопроизводства.	10	20	30	Обсуждение идей. Обратная связь. Чек-лист.
2.3.2	Модуль 2. Работа над проектом в студии анимации.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.3	Модуль 3. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий.	10	20	30	Групповое обсуждение

					результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.4	Модуль 4. Работа над проектом в студии дизайна.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.5	Модуль 5. Работа над проектом в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.4	<i>Проект ГОФМАНИАНА Тарковского: выставка, посвященная фильму, которого нет. Ведущая студия фото- и видеопроизводства.</i>				
2.4.1	Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии фото- и видеопроизводства.	10	20	30	Обсуждение идей. Обратная связь. Чек-лист.
2.4.2	Модуль 2. Работа над проектом в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.4.3	Модуль 3. Работа над проектом в студии анимации.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.4.4	Модуль 4. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.4.5	Модуль 5. Работа над проектом в студии дизайна.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.

2.5	<i>Проект Урбанистические шпроты. Ведущая студия анимации.</i>				
2.5.1	Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии анимации.	10	20	30	Обсуждение идей. Обратная связь. Чек-лист.
2.5.2	Модуль 2. Работа над проектом в студии дизайна.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.5.3	Модуль 3. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.5.4	Модуль 4. Работа над проектом в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.5.5	Модуль 5. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.6	<i>Проект Портрет человека 21 века. Ведущая студия анимации.</i>				
2.6.1	Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии анимации.	10	20	30	Обсуждение идей. Обратная связь. Чек-лист.
2.6.2	Модуль 2. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.6.3	Модуль 3. Работа над проектом в студии дизайна.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.6.4	Модуль 4. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы.

					Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.6.5	Модуль 5. Работа над проектом в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.7.	<i>Проект Новый Гофман: скульптурные объекты в пространстве города. Ведущая студия дизайна.</i>				
2.7.1	Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии дизайна.	10	20	30	Обсуждение идей. Обратная связь. Чек-лист.
2.7.2	Модуль 2. Работа над проектом в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.7.3	Модуль 3. Работа над проектом в студии анимации.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.7.4	Модуль 4. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.7.5	Модуль 5. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.8.	<i>Проект издания книжки сказок, написанной детьми для детей. Ведущая студия дизайна.</i>				
2.8.1	Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии дизайна.	10	20	30	Обсуждение идей. Обратная связь. Чек-лист.
2.8.2	Модуль 2. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.

2.8.3	Модуль 3. Работа над проектом в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.8.4	Модуль 4. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.8.5	Модуль 5. Работа над проектом в студии анимации.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.9	<i>Проект Космический Бессель (историческая фигура в контексте города). Ведущая студия звукорежиссуры и современной электронной музыки.</i>				
2.9.1	Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки.	10	20	30	Обсуждение идей. Обратная связь. Чек-лист.
2.9.2	Модуль 2. Работа над проектом в студии дизайна.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.9.3	Модуль 3. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.9.4	Модуль 4. Работа над проектом в студии анимации.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.9.5	Модуль 5. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.

2.10	<i>Проект Тихая жизнь или парламент вещей. Ведущая студия звукорежиссуры и современной электронной музыки.</i>				
2.10.1	Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки.	10	20	30	Обсуждение идей. Обратная связь. Чек-лист.
2.10.2	Модуль 2. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.10.3	Модуль 3. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.10.4	Модуль 4. Работа над проектом в студии дизайна.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.10.5	Модуль 5. Работа над проектом в студии анимации.	10	20	30	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
3.	Межстудийные проекты	8	98	106	
3.1.	Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.	0	2	2	Питчинг идей проектов.
3.2.	Планирование проекта.	0	2	2	Обсуждение сложностей планирования проекта.
3.3.	Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.	8	46	54	Консультации с педагогами студий.
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 2-го года обучения.	0	2	2	Рефлексия Обратная связь
	ИТОГО (общее количество часов)	74	214	288	

Содержание программы

Содержание программы первого года обучения направлено на последовательное погружение в креативные индустрии и освоение этапов производства творческих продуктов: Pre-production– Production–Post-production.

Этой идее подчинена логика выстраивания образовательного маршрута: учащиеся объединяются в десять равных групп, каждая из которых работает над своим проектом в пяти студиях: анимации, дизайна, фото- и видеопроизводства, звукорежиссуры и современной электронной музыки, интерактивных цифровых технологий.

- AR экскурсия по парку «Юность»;
- AR выставка для Художественного музея;
- ТОКШОУ в рамках проекта детского телевиденья;
- ГОФМАНИАНА Тарковского: выставка, посвященная фильму, которого нет;
- Урбанистические шпроты;
- Портрет человека 21 века;
- Новый Гофман: скульптурные объекты в пространстве города;
- Издание книжки сказок, написанной детьми для детей;
- Космический Бессель (историческая фигура в контексте города);
- Тихая жизнь или парламент вещей.

Таким образом, учащиеся осваивают инструментарий каждой студии и обогащают свой проект выразительными средствами, присущими различным креативным индустриям. Эта проектная работа может иметь внешних кураторов или партнеров.

Сформировавшиеся умения предлагается закрепить в третьем блоке программы – в работе над межстудийными проектами. Здесь могут образовываться новые творческие коллаборации и привлекаться учащиеся студии Театра и театральных технологий.

Заключительный этап Программы – организация и проведение Фестиваля креативных индустрий. Учащиеся подготовят свои проекты к презентации и представят их публике.

Раздел 1. Введение в креативные технологии

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. Проектная работа по студиям (один из десяти проектов по выбору).

2.1 Проект AR экскурсия по парку «Юность».

Ведущая студия интерактивных цифровых технологий.

2.1.1. Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии интерактивных цифровых технологий.

Теория: знакомство с подобными проектами, технологией AR и способами ее внедрения в музейное и городское пространство, использование в коммерческих целях, будущее AR.

Практика: выбор темы экскурсии и составление плана работ, распределение задач.

2.1.2. Модуль 2. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства: телерепортаж о подготовке проекта и парке в рамках детского интернет телевиденья.

Теория: Съёмочный процесс, этапы и участники. Препродакшн. Идея. Разработка сценария. Поиск визуального решения. Раскадровка. Видеопродакшн: основы, процесс, результат. Примеры. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования, используемого для проекта и основные функции. Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции.

Практика: учащиеся готовят и настраивают оборудование, снимают сцены под руководством педагога в соответствии с разработанным сценарием и раскадровкой. Учащиеся импортируют на компьютеры и просматривают отснятый видеоматериал. Обсуждение результатов видеосъемки и выбор лучших кадров. Монтаж и цветокоррекция.

2.1.3. Модуль 3. Работа над проектом в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки: альтернативный плейлист парка аттракционов/ запись монологов для проекта.

Теория: основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом).

Работа с голосом. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.

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.

Работа с микрофоном и звукозаписывающим трактом. Запись монологов. Редактирование записи. Демонстрация записи. Индивидуальная работа с записью. Обсуждение результатов работы и обратная связь преподавателя на выполненные работы.

2.1.4. Модуль 4. Работа над проектом в студии анимации: анимационная реклама проекта.

Теория: знакомство с аналоговыми техниками. Аналоговые техники (нарезка 1). Просмотр примеров мультфильмов сделанных в разных техниках, разбор каждого примера. Производственная цепочка – этапы создания мультфильма.

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

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.

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.

Постпродакшн. Как создать проект в Adobe Premiere. Сбор анимационных сцен в видеоролик. Тайминг. Расставление пауз в отснятых сценах.

Практика: разработка идеи рекламы. Рисование раскадровки индивидуально. Микро-презентация своей работы в группе. Компиляция раскадровок в команде.

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.

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.

Работа в командах. Анимация сцен по раскадровке. Просмотр снятых сцен.

Распределение оставшихся задач по анимации. Анимация сцен по раскадровке.

2.1.5. Модуль 5. Работа над проектом в студии дизайна: дизайн AR меток/ элементов приложения/ объектов AR.

Теория: теория композиции, работа с цветом, разработка элемента, переход от ручного рисунка к цифровому, введение в Adobe Photoshop.

Введение в Adobe Illustrator.

Практика: от руки разрабатывается эскиз, который затем перерисовывается в Adobe Photoshop с параллельным изучением интерфейса программы.

Создание необходимых элементов в программе Adobe Illustrator с изучением основных инструментов программы.

*2.2. Проект AR выставка для Художественного музея.
Ведущая студия интерактивных цифровых технологий.*

2.2.1. Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии интерактивных цифровых технологий.

Теория: знакомство с подобными проектами, технологией AR и способами ее внедрения в музейное и городское пространство, использование в коммерческих целях, будущее AR.

Практика: выбор экспоната или нескольких, которые станут центральным образом в проекте, работа по изучению этого экспоната, составление плана работ, распределение задач.

2.2.2. Модуль 2. Работа над проектом в студии анимации: анимационное решение выбранного объекта.

Теория: знакомство с аналоговыми техниками. Аналоговые техники (нарезка 1). Просмотр примеров мультфильмов сделанных в разных техниках, разбор каждого примера. Производственная цепочка – этапы создания мультфильма.

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

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.

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

Постпродакшн. Как создать проект в Adobe Premiere. Сбор анимационных сцен в видеоролик. Тайминг. Расставление пауз в отснятых сценах.

Практика: выбор объекта (оживление картины, скульптуры, стопмоушн по мотивам истории создания объекта).

Рисование раскадровки индивидуально. Микро-презентация своей работы в группе. Компиляция раскадровок в команде.

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.

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.

Работа в командах. Анимация сцен по раскадровке. Просмотр снятых сцен.

Распределение оставшихся задач по анимации. Анимация сцен по раскадровке.

2.2.3. Модуль 3. Работа над проектом в студии дизайна: айдентика проекта/ дизайн меток для AR.

Теория: теория композиции, работа с цветом, разработка элемента, переход от ручного рисунка к цифровому, введение в Adobe Photoshop.

Введение в Adobe Illustrator.

Практика: от руки разрабатывается эскиз, который затем перерисовывается в Adobe Photoshop с параллельным изучением интерфейса программы.

Создание необходимых элементов в программе Adobe Illustrator с изучением основных инструментов программы.

2.2.4. Модуль 4. Работа над проектом в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки: озвучка анимационного ролика.

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

Запись голоса. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.

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

Работа с микрофоном и звукозаписывающим трактом. Запись голоса. Редактирование записи. Демонстрация записи. Индивидуальная работа с записью. Обсуждение результатов работы и обратная связь преподавателя на выполненные работы.

2.2.5. Модуль 5. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства: телерепортаж о подготовке проекта и парке в рамках детского интернет телевиденья.

Теория: Съёмочный процесс, этапы и участники. Препродакшн. Идея. Разработка сценария. Поиск визуального решения. Раскадровка. Видеопродакшн: основы, процесс, результат. Примеры. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования, используемого для проекта и основные функции. Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции.

Практика: учащиеся готовят и настраивают оборудование, снимают сцены под руководством педагога в соответствии с разработанным сценарием и раскадровкой. Учащиеся импортируют на компьютеры и просматривают отснятый видеоматериал. Обсуждение результатов видеосъёмки и выбор лучших кадров. Монтаж и цветокоррекция.

2.3. Проект ТОКШОУ в рамках проекта детского телевиденья. Ведущая студия фото- и видеопроизводства.

2.3.1. Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии фото- и видеопроизводства.

Теория: знакомство с технологией производства телевизионных программ, техникой, композиционными решениями (драматургия программ и построение кадра).

Практика: выбор формата и темы, составление плана работ и распределение задач.

2.3.2. Модуль 2. Работа над проектом в студии анимации: анимированная заставка программы.

Теория: знакомство с аналоговыми техниками. Аналоговые техники (нарезка 1). Просмотр примеров мультфильмов сделанных в разных техниках, разбор каждого примера. Производственная цепочка – этапы создания мультфильма.

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

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.

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

Постпродакшн. Как создать проект в Adobe Premiere. Сбор анимационных сцен в видеоролик. Тайминг. Расставление пауз в отснятых сценах.

Практика: разработка идеи заставки. Эскизы.

Рисование раскадровки индивидуально. Микро-презентация своей работы в группе. Компиляция раскадровок в команде.

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.

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.

Работа в командах. Анимация сцен по раскадровке. Просмотр снятых сцен.

Распределение оставшихся задач по анимации. Анимация сцен по раскадровке.

2.3.3. Модуль 3. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий: промо на камеру 360.

Теория: съемочный процесс, этапы и участники. Препродакшн. Идея. Разработка сценария. Поиск визуального решения. Раскадровка. Видеопродакшн: основы, процесс, результат. Примеры. Основные правила и техника безопасности при использовании видеооборудования. Назначение оборудования и основные функции. Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции.

Практика: учащиеся готовят и настраивают оборудование, снимают сцены под руководством педагога в соответствии с разработанным сценарием и раскадровкой. Учащиеся импортируют на компьютеры и просматривают отснятый видеоматериал. Обсуждение результатов видеосъемки и выбор лучших кадров. Монтаж и цветокоррекция.

2.3.4. Модуль 4. Работа над проектом в студии дизайна: айдентика, решение пространства шоу.

Теория: теория композиции, работа с цветом, разработка элемента, переход от ручного рисунка к цифровому, введение в Adobe Photoshop.

Введение в Adobe Illustrator.

Сет-дизайн как перспективное направление дизайна. Что входит в сет-дизайн?

Практика: от руки разрабатывается эскиз, который затем перерисовывается в Adobe Photoshop с параллельным изучением интерфейса программы.

Создание необходимых элементов в программе Adobe Illustrator с изучением основных инструментов программы.

Разработка сет-дизайна: визуализация идеи. Подбор фонов и реквизита.

2.3.5. Модуль 5. Работа над проектом в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки: саунддизайн, особенности звукозаписи в жанре.

Теория: техника безопасности и демонстрация работы с оборудованием.

Практика: подбор треков, настройка оборудования, звукозапись.

*2.4. Проект ГОФМАНИАНА Тарковского:
выставка, посвященная фильму, которого нет.
Ведущая студия фото- и видеопроизводства.*

2.4.1. Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии фото- и видеопроизводства.

Теория: знакомство с текстом сценария, кинематографией Тарковского, Гофманом. Выставки, посвященные кинокартинам. Законы монтажа. Монтаж кино из уже кем-то отснятого материала. Примеры таких работ.

Практика: составление плана работ и распределение задач.

2.4.2. Модуль 2. Работа над проектом в студии звуорежиссуры и современной электронной музыки: псевдоинтервью Тарсковского/ музыкальные особенности эпохи/ саунддизайн выставочного пространства.

Теория: создание звукового дизайна. Запись голоса. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.

Практика: работа с микрофоном и звукозаписывающим трактом. Запись голоса. Редактирование записи. Демонстрация записи. Индивидуальная работа с записью. Обсуждение результатов работы и обратная связь преподавателя на выполненные работы. Подбор треков, монтаж.

2.4.3. Модуль 3. Работа над проектом в студии анимации: титры неснятого кино, возможные анимационные решения одного из эпизодов.

Теория: знакомство с аналоговыми техниками. Аналоговые техники (нарезка 1). Просмотр примеров мультфильмов сделанных в разных техниках, разбор каждого примера. Производственная цепочка – этапы создания мультфильма.

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

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.

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

Постпродакшн. Как создать проект в Adobe Premiere. Сбор анимационных сцен в видеоролик. Тайминг. Расставление пауз в отснятых сценах.

Практика: разработка идеи титров или эпизода. Эскизы.

Рисование раскадровки индивидуально. Микро-презентация своей работы в группе. Компиляция раскадровок в команде.

Выбор стиля. 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.

Работа в командах. Анимация сцен по раскадровке. Просмотр снятых сцен.

Распределение оставшихся задач по анимации. Анимация сцен по раскадровке.

2.4.4. Модуль 4. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий: AR объекты для выставки/ возможный проект фильма, снятого на камеру 360.

Теория: съемочный процесс, этапы и участники. Препродакшн. Идея. Разработка сценария. Поиск визуального решения. Раскадровка. Видеопродакшн: основы, процесс, результат. Примеры. Основные правила и техника безопасности при использовании видео оборудования. Назначение оборудования и основные функции. Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции.

Практика: учащиеся готовят и настраивают оборудование, снимают сцены под руководством педагога в соответствии с разработанным сценарием и раскадровкой. Учащиеся импортируют на компьютеры и просматривают отснятый видеоматериал. Обсуждение результатов видеосъемки и выбор лучших кадров. Монтаж и цветокоррекция.

2.4.5. Модуль 5. Работа над проектом в студии дизайна: дизайн персонажей, материальный мир кино, решение выставочного пространства.

Теория: теория композиции, работа с цветом, разработка элемента, переход от ручного рисунка к цифровому, введение в Adobe Photoshop.

Введение в Adobe Illustrator.

Сет-дизайн как перспективное направление дизайна. Что входит в сет-дизайн?

Практика: от руки разрабатывается эскиз, который затем перерисовывается в Adobe Photoshop с параллельным изучением интерфейса программы.

Создание необходимых элементов в программе Adobe Illustrator с изучением основных инструментов программы.

Разработка сет-дизайна: визуализация идеи. Подбор фонов и реквизита.

2.5. Проект Урбанистические шпроты. Ведущая студия анимации.

2.5.1. Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии анимации.

Теория: знакомство с разными анимационными техниками, просмотр разных произведений в подобной тематике, каким должен быть персонаж, чтобы было удобно работать с ним, что такое выразительность? Как соединяется звук и анимация?

Практика: разработка идеи. «Урбанистические шпроты» – анимационный ролик или серия с героем-шпротой, которая пытается заботливо относиться к городской среде, но сталкивается с нехваткой велодорожек или пандусов и прочими слабыми местами городского пространства.

Разработка плана работы и распределение задач

2.5.2. Модуль 2. Работа над проектом в студии дизайна: раскадровка как графический жанр/ комикс/ айдентика велодорожного решения.

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. Что такое айдентика?

Практика: создание выбранных элементов в программе Adobe Illustrator с изучением основных инструментов программы.

2.5.3. Модуль 3. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства: интервью, исследование в каком состоянии городская среда (интернет телевиденье).

Теория: Съёмочный процесс, этапы и участники. Препродакшн. Идея. Разработка сценария. Поиск визуального решения. Раскадровка. Видеопродакшн: основы, процесс, результат. Примеры. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования, используемого для проекта и основные функции. Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции.

Практика: учащиеся готовят и настраивают оборудование, снимают интервью под руководством педагога в соответствии с разработанным сценарием и раскадровкой. Учащиеся импортируют на компьютеры и просматривают отснятый видеоматериал. Обсуждение результатов видеосъёмки и выбор лучших кадров. Монтаж и цветокоррекция.

2.5.4. Модуль 4. Работа над проектом в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки: саундтрек мультфильма, запись диалогов.

Теория: создание звукового дизайна. Запись голоса. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.

Практика: работа с микрофоном и звукозаписывающим трактом. Запись голоса. Редактирование записи. Демонстрация записи. Индивидуальная работа с записью. Обсуждение результатов работы и обратная связь преподавателя на выполненные работы. Подбор треков, монтаж.

2.5.5. Модуль 5. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий: AR метки по городу как реклама ролика.

Теория: Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR): сходство и различия. Дополненная реальность, как инструмент создания интерактивных объектов.

Практика: работа и сборка проекта в конструкторе интерактивных взаимодействий: выбор из библиотеки формата проекта (AR); подбор необходимого контента: построение локации, выбор объектов.

2.6. Проект Портрет человека 21 века. Ведущая студия анимации.

2.6.1. Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии анимации.

Теория: знакомство с разными анимационными техниками, просмотр разных произведений в подобной тематике, фотопроект August Sander, каким должен быть персонаж, чтобы было удобно работать с ним, что такое выразительность? Техника коллажа. Как соединяется звук и анимация?

Производственная цепочка – этапы создания мультфильма.

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

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.

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

Постпродакшн. Как создать проект в Adobe Premiere. Сбор анимационных сцен в видеоролик. Тайминг. Расставление пауз в отснятых сценах.

Практика: Разработка плана работы и распределение задач.

Рисование раскадровки индивидуально. Микро-презентация своей работы в группе. Компиляция раскадровок в команде.

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.

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.

Работа в командах. Анимация сцен по раскадровке. Просмотр снятых сцен.

Распределение оставшихся задач по анимации. Анимация сцен по раскадровке.

2.6.2. Модуль 2. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий: AR пазл.

Теория: Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR): сходство и различия. Дополненная реальность, как инструмент создания интерактивных объектов.

Практика: сборка проекта в конструкторе интерактивных взаимодействий: выбор из библиотеки формата проекта (AR); подбор необходимого контента.

2.6.3. Модуль 3. Работа над проектом в студии дизайна: дизайн человека.

Теория: Традиции в изображении человека. Актуальные тенденции. Индустрия моды и дизайн человека. Бионика и эргономика.

Практика: Работа с конструкторами персонажей. Нейросети.

2.6.4. Модуль 4. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства.

Теория: Человек и среда. Статика и динамика. Человек крупным, общим и средним планом. Поза и жест.

Практика: Практическое исследование человека в среде творческими инструментами фото- и видеопроизводства.

2.6.5. Модуль 5. Работа над проектом в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки: саундтрек мультфильма, запись диалогов.

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

Запись голоса. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.

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

Работа с микрофоном и звукозаписывающим трактом. Запись голоса. Редактирование записи. Демонстрация записи. Индивидуальная работа с записью. Обсуждение результатов работы и обратная связь преподавателя на выполненные работы.

2.7. Проект Новый Гофман: скульптурные объекты в пространстве города. Ведущая студия дизайна.

2.7.1. Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии дизайна.

Теория: работа с темой городского пространства, ландшафтный дизайн – как меняется жизнь города от изменений его структуры. Гофман как источник вдохновения. Дизайн объемных объектов, объект как специфический экран для трансляции контента.

Практика: разработка плана и списка задач.

Разрабатываются объемные объекты (материалы: картон или скульптурный пластилин): эскиз, объемная развертка, шаблоны деталей и сборка финального результата.

2.7.2. Модуль 2. Работа над проектом в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки: звучание Гофмана в 2023 году – какое?

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.

Тональность, лад. Гармония. Гамма. Подключение Midi-клавиатуры. Понятие Midi, отличие midi-контроллера от синтезатора или ромплера.

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

Создание короткой композиции из ударных, басовой линии, аккордовой гармонической последовательности.

Коммутация звукового оборудования. Запись голоса.

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

2.7.3. Модуль 3. Работа над проектом в студии анимации: собираем макет проекта в масштабе, стопмоушн.

Теория: знакомство с аналоговыми техниками. Композиция. Раскадровка – условные обозначения, планы, типы склеек в анимации. Монтажные фразы.

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.

Технология стопмоушн. 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.

Постпродакшн. Как создать проект в Adobe Premiere. Сбор анимационных сцен в видеоролик. Тайминг. Расставление пауз в отснятых сценах.

Практика: рисование раскадровки индивидуально. Микро-презентация своей работы в группе. Компиляция раскадровок в команде.

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.

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.

Работа в командах. Анимация сцен по раскадровке. Просмотр снятых сцен.

Распределение оставшихся задач по анимации. Анимация сцен по раскадровке.

2.7.4. Модуль 4. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий: метки на месте, примерка виртуальной модели к пространству.

Теория: Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR): сходство и различия. Дополненная реальность, как инструмент создания интерактивных объектов.

Практика: работа и сборка проекта в конструкторе интерактивных взаимодействий: выбор из библиотеки формата проекта (AR); подбор необходимого контента: построение локации, выбор объектов.

2.7.5. Модуль 5. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства: создание контента для трансляции.

Теория: Съемочный процесс, этапы и участники. Препродакшн. Идея. Разработка сценария. Поиск визуального решения. Раскадровка. Видеопродакшн: основы, процесс, результат. Примеры. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования, используемого для проекта и основные функции. Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции.

Практика: создание контента для того, чтобы транслировать его на одном из объектов как на экране. Учащиеся готовят и настраивают оборудование, снимают сцены под руководством педагога в соответствии с разработанным сценарием и раскадровкой. Учащиеся импортируют на компьютеры и просматривают отснятый видеоматериал. Обсуждение результатов видеосъемки и выбор лучших кадров. Монтаж и цветокоррекция.

*2.8. Проект издания книжки сказок, написанной детьми для детей.
Ведущая студия дизайна.*

2.8.1. Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии дизайна.

Теория: особенности книжной графики, работа с текстом, что такое выставочное пространство.

Практика: разработка плана и списка задач.

2.8.2. Модуль 2. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий: метки для AR в книжке/ на выставке.

Теория: Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR): сходство и различия. Дополненная реальность, как инструмент создания интерактивных объектов.

Практика: работа и сборка проекта в конструкторе интерактивных взаимодействий: выбор из библиотеки формата проекта (AR); подбор необходимого контента: построение локации, выбор объектов.

2.8.3. Модуль 3. Работа над проектом в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки: плейлист для презентации/ радиоспектакль.

Теория: основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом).

Работа с голосом. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.

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.

Работа с микрофоном и звукозаписывающим трактом. Запись монологов. Редактирование записи. Демонстрация записи. Индивидуальная работа с записью. Обсуждение результатов работы и обратная связь преподавателя на выполненные работы.

2.8.4. Модуль 4. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства: репортаж о проекте в рамках детского интернет телевиденья.

Теория: Съёмочный процесс, этапы и участники. Препродакшн. Идея. Разработка сценария. Поиск визуального решения. Раскадровка. Видеопродакшн: основы, процесс, результат. Примеры. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования, используемого для проекта и основные функции. Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции.

Практика: учащиеся готовят и настраивают оборудование, снимают репортаж под руководством педагога в соответствии с разработанным сценарием и раскадровкой. Учащиеся импортируют на компьютеры и просматривают отснятый видеоматериал. Обсуждение результатов видеосъёмки и выбор лучших кадров. Монтаж и цветокоррекция.

2.8.5. Модуль 5. Работа над проектом в студии анимации: анимация на основе одной из сказок или анимирование нескольких ключевых персонажей.

Теория: знакомство с аналоговыми техниками. Аналоговые техники (нарезка 1). Просмотр примеров мультфильмов сделанных в разных техниках, разбор каждого примера. Производственная цепочка – этапы создания мультфильма.

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

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.

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.

Постпродакшн. Как создать проект в Adobe Premiere. Сбор анимационных сцен в видеоролик. Тайминг. Расставление пауз в отснятых сценах.

Практика: рисование раскадровки индивидуально. Микро-презентация своей работы в группе. Компиляция раскадровок в команде.

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.

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.

Работа в командах. Анимация сцен по раскадровке. Просмотр снятых сцен.

Распределение оставшихся задач по анимации. Анимация сцен по раскадровке.

2.9. Проект Космический Бессель

(историческая фигура в контексте города).

Ведущая студия звукорежиссуры и современной электронной музыки.

2.9.1. Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки.

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: выбор жанра итоговой работы (аудиогид, документальный фильм, спектакль-прогулка). Разработка плана и списка задач.

2.9.2. Модуль 2. Работа над проектом в студии дизайна: айдентика проекта/ коллаж.

Теория: теория композиции, работа с цветом, разработка элемента, переход от ручного рисунка к цифровому, введение в Adobe Photoshop.

Введение в Adobe Illustrator.

Практика: от руки разрабатывается эскиз, который затем перерисовывается в Adobe Photoshop с параллельным изучением интерфейса программы.

Создание необходимых элементов в программе Adobe Illustrator с изучением основных инструментов программы.

2.9.3. Модуль 3. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства: документальный фильм.

Теория: Виды и жанры документального кино. Анализ кейсов. Современные тенденции документального кино. Документальное кино каждого дня: соцсети.

Практика: Документальный фильм: профессиональная камера vs камера смартфона.

2.9.4. Модуль 4. Работа над проектом в студии анимации: анимация персонажа.

Теория: знакомство с аналоговыми техниками. Аналоговые техники (нарезка 1). Просмотр примеров мультфильмов сделанных в разных техниках, разбор каждого примера. Производственная цепочка – этапы создания мультфильма.

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

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.

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

Постпродакшн. Как создать проект в Adobe Premiere. Сбор анимационных сцен в видеоролик. Тайминг. Расставление пауз в отснятых сценах.

Практика: рисование раскадровки индивидуально. Микро-презентация своей работы в группе. Компиляция раскадровок в команде.

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.

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.

Работа в командах. Анимация сцен по раскадровке. Просмотр снятых сцен.

Распределение оставшихся задач по анимации. Анимация сцен по раскадровке.

2.9.5. Модуль 5. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий: AR рекламная акция.

Теория: Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR): сходство и различия. Дополненная реальность, как инструмент создания интерактивных объектов.

Практика: работа и сборка проекта в конструкторе интерактивных взаимодействий: выбор из библиотеки формата проекта (AR); подбор необходимого контента: построение локации, выбор объектов.

2.10. Проект Тихая жизнь или парламент вещей.

Ведущая студия звукорежиссуры и современной электронной музыки.

2.10.1. Модуль 1. Базовая разработка проекта в студии звукорежиссуры и современной электронной музыки.

Практика:

Теория: обзор жанра натюрморта, электронной музыки, авангардных направлений. Знакомство с технологиями. Знакомство с философской идеей парламента вещей.

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. Тональность, лад. Гармония. Гамма. Подключение Midi-клавиатуры. Понятие Midi, отличие midi-контроллера от синтезатора или ромплера.

Практика: выбор предметного мира/пространства для работы. Создание плана работ и распределения задач.

Создание ударного паттерна Four on the floor. Копирование элементов, внесение изменений. Добавление дорожек. Использование стоковых лупов и семплов.

Создание короткой композиции из ударных, басовой линии, аккордовой гармонической последовательности.

Коммутация звукового оборудования. Запись голоса.

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

2.10.2. Модуль 2. Работа над проектом в студии фото- и видеопроизводства: след события, деталь как жанр видеозарисовки/ сцены кино.

Теория: Съёмочный процесс, этапы и участники. Препродакшн. Идея. Разработка сценария. Поиск визуального решения. Раскадровка. Видеопродакшн: основы, процесс, результат. Примеры. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования, используемого для проекта и основные функции. Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции.

Практика: учащиеся готовят и настраивают оборудование, снимают репортаж под руководством педагога в соответствии с разработанным сценарием и раскадровкой. Учащиеся импортируют на компьютеры и просматривают отснятый видеоматериал. Обсуждение результатов видеосъемки и выбор лучших кадров. Монтаж и цветокоррекция.

2.10.3. Модуль 3. Работа над проектом в студии интерактивных цифровых технологий: AR контрапункт.

Теория: Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR): сходство и различия. Дополненная реальность, как инструмент создания интерактивных объектов.

Практика: работа и сборка проекта в конструкторе интерактивных взаимодействий: выбор из библиотеки формата проекта (AR); подбор необходимого контента: построение локации, выбор объектов.

2.10.4. Модуль 4. Работа над проектом в студии дизайна: дизайн пространства презентации.

Теория: теория композиции, работа с цветом, разработка элемента, переход от ручного рисунка к цифровому, введение в Adobe Photoshop.

Введение в Adobe Illustrator.

Сет-дизайн как перспективное направление дизайна. Что входит в сет-дизайн?

Практика: от руки разрабатывается эскиз, который затем перерисовывается в Adobe Photoshop с параллельным изучением интерфейса программы.

Создание необходимых элементов в программе Adobe Illustrator с изучением основных инструментов программы.

Разработка сет-дизайна: визуализация идеи. Подбор фонов и реквизита.

2.10.5. Модуль 5. Работа над проектом в студии анимации: стопмоушн предметов.

Теория: знакомство с аналоговыми техниками. Композиция. Раскадровка – условные обозначения, планы, типы склеек в анимации. Монтажные фразы.

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.

Технология стопмоушн. Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Распределение задач. Механика перекадрового персонажа общий и крупный план – как выполнить технически, примеры. Подготовка съемочного места: выставление штатива, настройки камеры.

Постпродакшн. Как создать проект в Adobe Premiere. Сбор анимационных сцен в видеоролик. Тайминг. Расставление пауз в отснятых сценах.

Практика: рисование раскадровки индивидуально. Микро-презентация своей работы в группе. Компиляция раскадровок в команде.

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.

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.

Работа в командах. Анимация сцен по раскадровке. Просмотр снятых сцен.

Распределение оставшихся задач по анимации. Анимация сцен по раскадровке.

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, радиоподкаст, 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 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
Раздел 1. Введение в креативные индустрии.					
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.	Презентация. Обсуждение. Работа в группах.	Презентации. Тематическое тестирование.	Проектор, экран, ноутбук,

		Практическая деятельность.			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. Проектная работа по студиям (один из десяти проектов по выбору).					
2.1.1.	Модуль 1. Базовая разработка проекта в ведущей студии.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Обратная связь от педагога. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук. Специализированное оборудование студии.
2.1.2.	Модуль 2. Работа над проектом в одной из студий.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Обратная связь от педагога. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук. Специализированное оборудование студии.
2.1.3.	Модуль 3. Работа над проектом в одной из студий.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Обратная связь от педагога. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук. Специализированное оборудование студии.
2.1.4.	Модуль 4. Работа над проектом в одной из студий.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Обратная связь от педагога. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук. Специализированное оборудование студии.
2.1.5.	Модуль 5. Работа над проектом в одной из студий.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Обратная связь от педагога. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук. Специализированное оборудование студии.
Раздел 3. Межстудийные проекты.					
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 Паблишер, 2020.
4. Бергер Д. Искусство видеть. Клаудберри, 2012.
5. Иттен И. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.
6. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 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 Паблишер, 2020.
3. Лемов Д., Вулвей Э., Ецци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016.
4. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018.
5. Перри Г. Потому что это – современное искусство. М.: Издательство «Э», 2017.