

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»

Приморская высшая школа музыкального и театрального искусства

(филиал РГИСИ во Владивостоке)

Школа креативных индустрий



Утверждаю:
Врио ректора РГИСИ
/Е. В. Третьякова/
«17» сентября 2021 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

Возраст учащихся: 12-17 лет
Срок реализации программы: 2 года

Зарегистрирована учебно-методическим кабинетом 16.09.2021,
регистрационный номер 2021-ШКИ/03

г. Владивосток
2021

Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные технологии» (далее – программа) разработана в соответствии с п.9. статьи 2, статьей 12 Федерального закона от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», распоряжением Комитета по образованию от 01.03.2017 №617-р «Об утверждении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию», локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств», регламентирующими организацию образовательного процесса.

Уровень программы

Программа реализуется в филиале ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств» в г. Кемерово (далее – образовательное учреждение).

Уровень образования: дополнительное образование детей.

Направленность программы: художественная.

Уровень освоения программы – углубленный.

Актуальность программы

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

Филиалы РГИСИ начнут свою деятельность уже в 2020 г. – открыв во Владивостоке, Кемерово и Калининграде Школы креативных технологий – учебные центры, где каждый талантливый подросток сможет реализовать свой творческий потенциал в одном или нескольких направлениях креативных индустрий.

Школа креативных технологий – образовательный центр, в котором реализуются общеразвивающие программы и программы дополнительного профессионального образования и профессиональной переподготовки в сфере современного театра, медиа и коммуникаций, дизайна и интерактивных технологий.

Школа креативных технологий включает 6 студий, каждая из которых соответствует одному из направлений креативных индустрий: анимации, дизайна, фото- и видеопроизводства, звукорежиссуры и современной электронной музыки, театральных технологий, интерактивных цифровых технологий.

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

Отличительные особенности программы /новизна

Настоящая программа разработана коллективом авторов – кураторов студий Школ креативных технологий – на основании своего опыта профессиональной деятельности и реализации образовательных программ по перечисленным направлениям.

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

Программа предусматривает два этапа:

первый год обучения – учащиеся знакомятся в целом со спецификой креативных индустрий и последовательно занимаются в каждой студии;

второй год обучения – учащийся выбирает одно из студий (или одну их специализаций студий) для углубленного обучения в течении года.

Главные особенности образовательной программы - модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений Школы, межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов (в том числе и неудачных) для дальнейшего совершенствования практических навыков.

В рамках общеобразовательной программы, параллельно с изучением специализированных программ, предполагается изучение мировой художественной культуры, проведение тренингов по командному сотворчеству, посещение театров, просмотры фильмов с обсуждением.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав, с возможным участием обучающихся с ООП, ОВЗ;

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

Адресат программы

Учащиеся 12-17 лет, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных технологий (анимации, дизайна, звукорежиссуры и современной электронной музыки, фото- и видеопроизводства, театральных технологий, современных интерактивных технологий), готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы - 2 года

Объем программ – 516 академических часов.

Режим занятий – 3 раза в неделю по 3 академических часа.

Цель программы: погрузить обучающихся в контекст креативных индустрий через проектную работу с привлечением представителей конкретных творческих профессий и помочь определиться с направлением специализации и дальнейшего профессионального развития.

Задачи

Обучающие:

- дать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: Pre-production - Production-Post-production;
- научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений или поднаправлений креативных индустрий.

Развивающие:

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

Воспитательные:

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

Условия реализации программы

Условия набора

Общее число обучающихся на одном потоке – 60 человек, которые формируются в 6 групп по 10 человек для работы по студиям.

Максимальное количество потоков – 3.

Творческие испытания не предусмотрены.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс будет организован очно с элементами дистанционного обучения.

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

Формы проведения занятий

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

форма организации образовательного процесса: индивидуально-групповая.

Формы организации деятельности учащихся на занятии

беседа, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, игра, концерт, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, практическое занятие, презентация, творческая мастерская, фестиваль, экскурсия.

Материально-техническое оснащение

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

Студия анимации

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

Площадь – от 80 кв.м. Помещение должно быть разделено на две зоны – стационарные рабочие места с компьютерами – 10 столов, и интерактивная зона для общих теоретических процессов и аналоговой съемки.

В помещении должны быть окна, с возможностью плотного затемнения (серые рулонные шторы), короб для проводов, активная вентиляционная система, видео экран.

Зона компьютерной анимации предполагает 10 рабочих мест с компьютерами, соединенными между собой сервером, с возможностью выхода в интернет. Каждое рабочее место снабжено компьютером с техническими характеристиками, близкими к Процессор i-, видеокарта RTX 2080 Ti 11Gb, оперативная память от 64Gb(4x16Gb), монитором 4K, графическим планшетом Wacom Intous Pro Medium, мышью, наушниками. Преподавательская монтажная станция снабжена дополнительным монитором и акустическими мониторами.

Зона аналоговой анимации предполагает возможность установить 4 съемочных стола для одновременной работы 4х групп в технике бумажной перекладки и 2 анимационных станка для съемки в техниках стопмоушн, рисованной покадровой анимации, на кальках, анимации, предназначенной для компюза на хромакее.

В зоне аналоговой анимации должно находиться 4 легких стола, во время съемки – это съемочные столы, вокруг которых должно остаться место для установки светотехники, во время теоретического блока столы составляют вместе в один большой для всей группы. Часть стены в районе аналоговой съемки – пробковая для развески материалов.

В классе должны разместиться стеллаж для хранения рабочих материалов (бумага, краски, ножницы, фломастеры, карандаши, липучка, калька, картон), стеллаж для хранения детских проектных работ, комод для хранения техники (фотокамеры, штативы, аккумуляторы, блоки питания, диктофоны и проч.)

Студия дизайна

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

Студия должна иметь площадь не менее 50 кв. метров и высоту не менее 3,5 метров, ровный и устойчивый пол.

В студии должно быть хорошее освещение, в светлое время, естественное (желательно большие окна), в темное – потолочное – не менее 40 Лк на квадратных метр. В отделке помещения должны применяться пожаробезопасные, экологичные, и пригодные к длительной эксплуатации материалы с возможностью легкого окрашивания при небольших повреждениях.

Также необходимы шторы для затемнения комнаты на 80 процентов и вентиляция (естественная или искусственная).

В студии должен как минимум 4 прямоугольных стола размером 120x800 см для работы с «грязными материалами». Не менее 11 компьютерных столов (10 пользовательских, 1 преподавательский). Поверхность столов должна быть легко моющейся. Вдоль стен должны стоять стеллажи для хранения работ и материалов площадью не менее 3 кв. метров. Не менее 4 квадратных метров стен или любых других вертикальных поверхностей (бордов, перегородок) должны быть предназначены для просмотра работ.

Стулья – складные, легкие для перемещения. Стеллаж для хранения бумаг форматом А3+ с количеством полок более 20. Не менее 10 ковриков для резки.

В студии должно быть не менее 10 пользовательских компьютеров (Windows или Mac) с характеристиками не ниже следующих: экран 27", 3840 x 2160; частота процессора 3.1 ГГц (4.9 ГГц, в режиме Turbo); оперативная память: DDR4 32768 Мб 2666 МГц; видеокарта 4096 Мб; SSD: 1 Тб; Web-камера; Wi-Fi; Bluetooth. Один преподавательский компьютер или

ноутбук, клавиатуры, мыши для каждого компьютера. Adobe CS на каждом устройстве. Каждое рабочее место должно быть подключено к интернету по беспроводной сети WiFi со скоростью не менее 250 МБт/сек.

В студии необходимо наличие проектора с разрешением не ниже 1940x1020 px, экрана для проектора/стены, выкрашенной специальной краской для проецирования изображения, маркерной доски или специальной поверхности на стене для маркера, колонки, подключенные к преподавательскому компьютеру и подвешенные к стене.

Студия звуорежиссуры и современной электронной музыки

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

Студия должна иметь площадь не менее 46 кв. метров и высоту не менее 3,5 метров, ровный и устойчивый пол. В студии должна находиться акустическая кабина для звукозаписи, вместимостью не менее 3 человек. С уровнем звукоизоляции не менее 30 дБ и с временем реверберации не более 0,3 мс. С наличием короба для проводов, активной вентиляционной системы, видео экрана. Студия не должна иметь окон, либо окна должны иметь плотное зашторивание уровня «Blackout» и звукоизоляцию от внешних шумов. В отделке помещения должны применяться пожаробезопасные, экологичные, и пригодные к длительной эксплуатации материалы с известными и стабильными акустическими характеристиками. Должны быть исключены акустические дефекты типа "порхающего" эха, вызванные применением параллельных звукоотражающих поверхностей.

Интерьер комнаты должен содержать равномерное чередование звукопоглощающих и рассеивающих поверхностей. Средний уровень звукоизоляции от внешних шумов должен быть не менее 50 дБ, среднее время реверберации на всей частотной полосе должно быть не более 0,4 мс. Система электричества должна выдерживать нагрузку 10 кВт/ч.

Микрофонный парк должен состоять из четырех динамических, инструментальных микрофонов, четырех конденсаторных один из которых на ламповой системе питания, двух стереопар с возможностью переключения направленности, двух радиопетличек, трех ручных радио микрофонов.

Каждое персональное рабочее место должно быть оснащено компьютером (типа-моноблок) с характеристиками не ниже следующих: экран 27", 3840 x 2160; частота процессора 3.1 ГГц (4.9 ГГц, в режиме Turbo); оперативная память: DDR4 32768 Мб 2666 МГц; видеокарта 4096 Мб; SSD: 1 Тб; Web-камера; Wi-Fi; Bluetooth. Каждое рабочее место должно быть оснащено профессиональной внешней звуковой картой в металлическом корпусе. С возможностью записи с минимальной задержкой, с комбинированными разъёмами для входа, с возможностью подключения к iPad. Карта должна поддерживать двухканальный режим записи с частотой 192 кГц 24 бит, в диапазоне 105 дБ, THD + шум 0,0014%. И поддерживать стандарты Apple Core Audio, WDM и ASIO 2.0.

Каждое рабочее место должно быть оснащено профессиональными наушниками закрытый конструкции с кожаными амбушюрами и подключено к интернету по беспроводной сети WiFi со скоростью не менее 250 МБт/сек.

В классе должен быть цифровой микшерный пульт на 32 фейдера с возможностью удаленного управления, с возможностью расширения физических каналов входа, работающий с протоколом DANTE. Также в классе должен находиться автономный комплект профессионального диджейского оборудования: ноутбук, контрольные наушники, 2 виниловых проигрывателя с тайм-код виниловыми дисками, мультимедиа карманы, контрольные звуковые мониторы, микшерный пульт, диджейский USB контроллер. На каждом рабочем месте, в том числе месте преподавателя должны находиться: многофункциональный MIDI USB контроллер, совместимый с DAW Ableton Live; MIDI-клавиатура не менее двух октав.

В классе необходимо наличие полноразмерного синтезатора не менее 8 октав, по характеристикам клавиатуры максимально приближенного к реальному фортепиано (со взвешенной жесткостью, молоточковой механикой, чувствительными полноразмерными клавишами), ударная установка, подключаемая по USB для возможности изменения ударных звуков и тембров.

Класс должен быть оснащен профессиональной системой мониторинга 5.1 для производства звука к кино и анимации с стандартом 5.1, профессиональной акустической трехголосной монотонной системой дальнего поля, среднего поля и ближнего поля.

На основной рабочей станции должно быть 2 монитора, диагональ одного из которых не менее 75 дюймов. Восьми канальная звуковая карта, подключаемая по Thunderbolt 3. Одновременная запись не менее 32 каналов, возможность удаленного управления DAW и операционными системами. Возможность аналоговой обработки звука. Индивидуальный ушной мониторинг на 11 человек. 8 DSP процессоров Sharc. Возможность одновременной записи и воспроизведения звука в 2 компьютерах с одной звуковой катары и одного источника по интернет сети. Возможность разделения акустических зон и одновременная запись 4 музыкальных инструментов включая вокал.

Возможность индивидуального управления DAW посредством современного USB контроллера и MIDI клавиатуры для создания музыкальных композиций и звукового дизайна, а также при помощи USB ударной установки и полноразмерного синтезатора. Возможность выстраивания и презентации полноценного лайв диджей сета из готовых композиций тремя возможными способами: в USB среде, цифровой среде и виниловой среде.

Студия театра и театральных технологий (часть театральных технологий)

Студия предназначена для проведения теоретических и практических занятий по театральным технологиям, работы над макетами, проектной работы.

Площадь помещения должна быть не менее 70 кв.м. Высота потолков не менее 4 м. Форма помещения: в плане соотношение сторон помещения должно быть максимально приближено к квадрату. Большие окна с форточками - форточки обязательно. Входная дверь - не менее 1,2м по ширине и не менее 2 м по высоте. Стена со стороны коридора должна быть с панорамным остеклением (или с несколькими панорамными окнами).

Обеспечить возможность полного затемнения помещения (ролл-ставни с электроприводом, или шторы на автоматической дороге). Положение антресолей, лестницы по отдельному заданию. Максимальное количество людей в помещении согласно плану обучения - 12 человек, из них 2 педагога и 10 учеников.

В отделке помещения должны применяться пожаробезопасные, экологичные, и пригодные к длительной эксплуатации материалы с возможностью легкого окрашивания при небольших повреждениях. Покрытие пола – износостойкий негорючий линолеум, нагрузка – в соответствии с СП 20.13330.2016. Дизайн (рисунок) по согласованию с куратором театральной студии. Стены - штукатурка, покраска и декор по отдельному заданию. Одна из стен сверху окрашена маркерной краской. Потолок – обеспыливание, окраска матовой краской по отдельному заданию. Дверь входная – по отдельному заданию.

Предусмотреть водоснабжение и водоотведение: установить 2 раковины рядом (примерные габариты каждой мойки: 500х500х300 мм), 2 крана (с холодной и горячей водой) расположение согласно дизайн-проекту.

Электроснабжение - на всю студию 15 Квт. Общее освещение согласно СП 52.13330.2016 (тёплое освещение - 3000 К!). Цветовая температура настольных ламп, должна совпадать с цветовой температурой общего освещения. Бытовые розетки СЕЕ 7/4 типа "Schuko" 16 А, 230 V, 1P+N+E - по периметру помещения по 3 разъема с шагом прим. 2 м (суммарно не менее 50 разъемов). Розетки двойные должны располагаться на стенах на высоте 1,1м и 0,3м от уровня пола. Разъемы для подключения МФУ, плоттера, 3D принтера.

Должна быть предусмотрена общеобменная вентиляция. Предусмотреть локальное управление температурным режимом и режимом влажности (проверить по нормативам) в

помещении. Должна быть предусмотрена система пожарной сигнализации и система автоматизированного пожаротушения в соответствии с нормативами и сводным технологическим заданием.

В помещении должно быть предусмотрено размещение и подключения 15 человек к сети интернет по беспроводной сети WiFi со скоростью не менее 250 МБт/сек.

У рабочего места педагога должна быть возможность удобного подключения к проектору, колонкам, и другим устройствам (согласно спецификации) необходимым для образовательного процесса. Колонки и другое звуковое оборудование расположено по периметру помещения управляется с рабочего места преподавателя.

В помещении также необходима камера общего вида системы технологического телевидения с возможностью дистанционного подключения и записи событий.

Студия фото- и видеопроизводства

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

Студия оборудована 10 компьютерами для обучения видеомонтажу, видео обработке, цветокоррекции и обработке фотографии и рабочим местом преподавателя. Размер экрана должен быть не менее 27" в соотношении сторон (16:9) разрешения UHD или 4K, тип матрицы IPS, подключение HDMI. Характеристики компьютера должны соответствовать оптимальным характеристикам для работы в программах Adobe Premiere с медиаданными 4K, Adobe Photoshop с RAW снимками 42.4 MP и DaVinci Resolve текущих версий, процессор не ниже i9, минимум ОЗУ 64ГБ, 256GB SSD, 2TB HDD, наушники.

Все компьютеры студии должны иметь выход в Интернет, а также иметь подключение к ЛВС с возможностью доступа к локальному сетевому хранилищу данных. Хранилище данных с возможностью организовать RAID и двумя дисками по 10Тб каждый и характеристиками 4 x 3.5"/2.5" SATA III Drive Bays, 2 x M.2 2280 SATA III SSD Slots, 1.5 GHz Intel Celeron J3455 Quad-Core, 8GB DDR3L RAM, 1 x 10GbE Port - 2 x 1GbE Ports, Thunderbolt 3 - USB 3.0 - PCIe 2.0 x2

В студии должен быть ноутбук с характеристиками не ниже 4K OLED screen 9th Gen Core i9 CPU RAM 32 GB 1TB SSD, слот для SD card, HDMI

В студии должны быть 5 камер одной системы Micro Four Thirds укомплектованных стандартными объективами 12-35mm/2.8, матричную стабилизацию, брекетинг, поддерживающих съемку цвета 4:2:2 10-bit, цветовой профиль LOG, режим замедленной съемки 180 fps. 1 Камера системы Micro Four Thirds, динамический диапазон 13 ступеней, поддерживающая кодеки ProRes Форматы 4K DCI/23,98; 4K DCI/24; 4K DCI/25; 4K DCI/29,97; 4K DCI/30; 4K DCI/50; 4K DCI/59,94; 4K DCI/60

В студии должен быть стабилизатор типа электронный стедикам для камеры, набор объективов с байонетом Micro Four Thirds для разных видов съемок: макро объектив со светосилой 2.8, портретный объектив 42.5mm 1.2, телезум 100-400mm f/4.0-6.3, широкоугольный объектив 10-25mm F/1.7

В студии должны быть 5 камер полнокадровых беззеркальных камер со стандартными Kit объективами, и характеристиками: матрица 44 МП (Full frame), съемка видео 4K. Все камеры должны быть укомплектованы дополнительными 2 аккумуляторами, и соответствующими к ним зарядными устройствами, двумя SD картами объемом не менее 256 GB с скоростью записи позволяющей записывать видео во всех поддерживающий форматах, предусмотренных в камере.

Студия оборудована набором фотографических фонов с системой автоматического поднятия, 2 комплектами импульсного и 2 комплектами постоянного света с разными рассеивающими насадками, а также отражателями и затемняющими флагами для проведения занятий по портретной съемке.

Комплект импульсного света должен включать в себя три источника мощностью не менее 500 Дж с длительностью перезарядки менее 1 секунды, регулируемая мощность,

синхронизатор, передвижные стойки и держатели грузы (sandbag), а также рассеивающие насадки разного типа (stripe, октобокс, соты).

Комплект импульсного света для использования вне студии должен включать в себя импульсный свет общей мощностью не менее 1200 Дж с генератором и литиевой батареей, зарядным устройством и сумкой.

Комплект постоянного дневного света должен включать в себя три LED источника мощностью не менее 135 000 люкс, цветовая температура 5500K, V-mount, передвижные стойки и держатели грузы (sandbag), а также сотфбоксы.

Комплект постоянного кино света должен включать в себя 3 галогенных осветителя мощностью не менее 650Вт каждый, 10 ламп для каждого осветителя, передвижные стойки и держатели грузы (sandbag)

В студии должны быть: перчатки осветительных приборов и кинохлопушка, видеоштативы и фотоштативы, слайдер с возможностью программирования движения, лайтбокс для проведения предметной фотосъемки.

В студии должен быть квадрокоптер с возможностью съемки видео в 4K и весом не более 1 кг и набором фильтров ND 16/32/64, и двумя доп аккумуляторами, а также сенсорный экран для управления IPS-экран 7,85 дюйма

Студия оборудована зеленым фоном (хромакеем) для проведения занятий и съемок с использованием технологии кеинг (выделение по ключевому цвету), а также возможности проводить трансляции с заменой фона

В студии должны быть не менее двух комплектов записи звука, включая петличные и направленные микрофонные системы для съемок интервью, диалогов и драматических сцен; рассеиватель тумана (хейзер); экшн камера и сумка. Характеристики камеры: 4k60, 1080p240, Hupersmooth 2.0, 12mp; мишень для настройки фотокамеры 18% Grey; принтер широкоформатный (максимальное разрешение при печати 2400 x 1200 точек на дюйм, A5, A4, A3, A3+, A2, B5, B4, B3, 4x6", 5x7", 8x10", 10x12", 14x17", 17x22", LTR, LGL, LDR; скорость печати A2 (LU-101, цвет): прилб. 3 мин 35 с, A2 (PT-101, цвет или монохром): прилб. 6 мин), а также наборы фотобумаги 15 упаковок A3 по 20 листов, 15 упаковок A4 по 20 листов, 15 упаковок A2.

Студия оборудована столом, стулом, маркерной доской и экраном 75" для проведения занятий преподавателем.

Студия должна быть без окон или с предусмотренной системой штор блэкаут.

Студия интерактивных цифровых технологий

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

Студия интерактивных цифровых технологий должна обеспечивать:

- создание интерактивного контента с помощью профессиональных программ виртуальной, дополненной и смешанной реальности;
- создание 3D пространства с применением устройств виртуальной, дополненной и смешанной реальности;
- возможность тестирования библиотек в конструкторе интерактивного взаимодействия;
- студия должна быть оснащена профессиональным проекционным оборудованием и оборудованием виртуальной и дополненной реальности, а именно шлемом виртуальной реальности с контроллерами двух видов, очками дополненной реальности, лазерным проектором с экраном, дополнительными устройствами для взаимодействия с интерактивным пространством, а также системой захвата движения и мимики человека; специальным программным обеспечением для возможности реализации образовательной программы.
- студия интерактивных технологий, в которой применяются техники управления интерактивными технологиями, служит для создания цифрового контента, такого как:

виртуальное 3D пространство, объекты оптической иллюзии, цифровые картины с технологией дополненной реальности, виртуальные спектакли и шоу, интерактивные постановки, мероприятия и инсталляции.

Из полученного материала, должен получиться цифровой мультимедийный продукт, готовый для размещения на специальных платформах и для демонстрации внешней аудитории.

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

В состав оборудования студии входит комплект для создания виртуального пространства, комплект для создания и обработки интерактивного контента и виртуальных объектов, комплект для тестирования интерактивного и виртуального контента, комплект для ввода и вывода информации, комплект для захвата движения, комплект для звукового сопровождения интерактивного и виртуального контента, комплект программного обеспечения, комплект коммутации, комплект работ, комплект по разработке конструктора интерактивных взаимодействий (Авторская платформа для ШКТ).

Кадровое обеспечение

Общие требования к преподавательскому составу (кадровое обеспечение): среднее специальное или высшее профессиональное образование, желательно наличие опыта преподавания, уверенное знание преподаваемого направления, развитые коммуникативные навыки, способность ясно и просто донести основную идею, стремление к постоянному изучению новых технологий, программ и инструментов, умение сформировать стойкий интерес и обеспечить познавательную активность учащихся, креативность и нестандартный подход к решению задач, умение работать с информацией: поиск, анализ, применение, умение работать в команде, художественные способности, эстетический вкус, чувство стиля, гармонии и симметрии, умение находиться в тренде.

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

Планируемые результаты

Личностные:

- учащийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;
- учащийся ответственно относится к обучению;
- учащийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- учащийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- учащийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- учащийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства.

Метапредметные:

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- учащийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;

- учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- учащийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- учащийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные (по студиям):

Анимация:

- учащийся знает основные термины и понятия используемые в анимационном производстве и использует их практической деятельности и может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- учащийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;
- учащийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;
- учащийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- учащийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;
- учащийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой препродакшн анимационного фильма;
- учащийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- учащийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов и персонажей и анимацию;
- учащийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

Дизайн:

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

Звукорежиссуры и современной электронной музыки:

Специализация - студийная звукорежиссура

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

Специализация - звуковой дизайн

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

Специализация - современная электронная музыка

- учащийся знает историю зарождения и развития музыки с древних времен по настоящее время, ключевых композиторов (музыкальных деятелей), по музыкальному отрывку может определить период его создания и сформулировать ключевые характеристики данного периода;
- учащийся знает элементарную теорию музыки, ориентируется в музыкальных понятиях, терминах и может применить свои знания на практике для создания звуковых фрагментов, музыкальных композиций и звукового сопровождения с использованием музыкальных инструментов и компьютера;

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

Театральные технологии:

- учащийся анализирует выбранное художественное произведение или сценарий мероприятий (концерт, шоу, фестиваль и др.), выделяет значимые элементы, ключевые характеристики (место, время действия) для сценографии;
- учащийся создает аналоговым или цифровым способом эскизы декораций, костюмов и грима для театрального макета и/или учебного спектакля;
- учащийся знает виды и назначение различных декораций, может подобрать оптимальную технологию изготовления декораций на основе анализа эскиза в соответствии с существующими условиями и доступными ресурсами;
- учащийся анализирует эскизы костюмов, предлагает технологию изготовления и участвует в подборе подходящих элементов;
- учащийся знает что такое реквизит и бутафория, их назначение и может подобрать под конкретную задачу;
- учащийся создает опись необходимых декораций;
- учащийся конструирует детали декораций с использованием инструментов SketchUp;
- учащийся знает о возможностях использования ПО LayOut, Photoshop, Corel Draw, AutoCad, Adobe Extended и их назначении;
- учащийся знает и различает состав документов и материалов, входящих в художественный и технический проект спектакля;
- учащийся знает цели и задачи художественного освещения;
- учащийся может назвать виды световых приборов; различает принципы направленности света;
- учащийся имеет представление об этапах создания светового оформления спектакля и создает концепцию светового оформления макета и (или) учебного спектакля;
- учащийся определяет необходимые световые приборы для решения художественных задач;
- учащийся устанавливает осветительные приборы на макете.

Фото- и видеопроизводство:

Специализация - фотография

- учащийся знает историю возникновения фотографии и ключевые этапы и ярких представителей мирового фотоискусства, по фотографии может определить период ее создания, возможного автора и сформулировать ключевые характеристики данного периода;
- учащийся знает различные жанры фотографии (пейзаж, портрет, деловая фотография и др.) и присущие им каноны, может применить свои знания для создания фотографии в соответствующем жанре
- учащийся снимает фотографии в различных жанрах, используя различные техники работы со светом (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, студийный импульсный

свет, источники постоянного света), подбирая подходящие объективы и другие инструменты фотосъемки (штативы, фильтры, рассеиватели и др.) для полноценного решения творческой задачи;

- учащийся снимает фотографии соблюдая основные правила фотосъемки - технические требования (разрешение, ISO, тип сжатия), параметры съемки (баланс белого, экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, фокус, световая схема, цвета, идея)
- учащийся сортирует отснятый материал и выбирает лучшие снимки (технические и художественные критерии), проводит первичную обработку одного или серии снимков в Adobe Lightroom (коррекция экспозиции, теней, светлых участков, цвета и др.);
- учащийся делает постобработку снимка в Adobe Photoshop, используя такие инструменты как слои, маски, корректирующие слои, кисти и другие, устраняет недочеты фотосъемки и дополняет фотографию различными художественными элементами;
- учащийся в процессе фотосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, вспышки, рассеиватели, стойки, студийные фоны, квадрокоптер для фото и видеосъемки;
- учащийся создает собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

Специализация - видеопроизводство

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

Специализация - видеомонтаж и моушн-дизайн

- учащийся знает теорию и историю возникновения видеомонтажа;
- учащийся знает принципы использования моушн дизайна в сфере видеопроизводства и может предложить варианты использования моушн дизайна для конкретного видео;
- учащийся монтирует видео с соответствии с основными этапами и принципами монтажа;
- учащийся знает принципы цветокоррекции и сделать первичную обработку видео (коррекция экспозиции, светлых участков, теней, баланса белого) и грейдинг (тонирование видео, творческая обработка);

- учащийся отсматривает, анализирует и отбирает кадры из предложенного материала, предлагает варианты монтажа и собирает видеопроduct;
- учащийся выстраивает сюжет и логику видеоряда в соответствии с поставленной задачей (хронометраж, сюжет, настроение, замысел);
- учащийся монтирует готовый видеопроduct используя разные инструменты и приемы видеомонтажа и цветокоррекции в Adobe Premiere, понимая их взаимосвязь и влияние на итоговый результат;
- учащийся использует разные инструменты и приемы моушн дизайна в Adobe After Effects добавляя в видео различные спецэффекты (замена фона с использованием хромакея, анимированный текст, трекинг) в соответствии с сюжетом и логикой видеоряда;
- учащийся использует Adobe Media Encoder для работы с разными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);
- учащийся создает собственный demoreel (showreel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

Интерактивные цифровые технологии:

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

Учебный план

1-й год обучения

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Раздел 1. Введение в креативных технологий.				
1.1	Приветствие учащихся и представление преподавателей. Презентация школы, студий. Представление образовательной программы, ее структуры и особенностей. Знакомство учащихся между собой. Целеполагание учащихся на год. Представление и утверждение ценностей школы. Общий инструктаж по технике безопасности.	2	4	6	Сессия “вопрос-ответ” Обсуждение результатов дня.
1.2	Анимация. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-исследование направления.	2	1	3	Презентации. Тематическое тестирование.
1.3	Дизайн. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-исследование направления.	2	1	3	Презентации. Тематическое тестирование.
1.4	Звукорежиссура и современная электронная музыка. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-исследование направления.	2	1	3	Презентации. Тематическое тестирование.
1.5	Театральные технологии. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-исследование направления.	2	1	3	Презентации. Тематическое тестирование.
1.6	Фото- и видеопроизводство. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-исследование направления.	2	1	3	Презентации. Тематическое тестирование.
1.7	Интерактивные компьютерные технологии. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-исследование направления.	2	1	3	Презентации. Тематическое тестирование.
2	Раздел 2. Направления креативных технологий.				
	<i>Студия анимации</i>				
2.1	Знакомство с группой. Этапы создания мультфильма. Аналоговые техники.	2	1	3	Презентации. Обсуждение. Вопросы.
2.2	Раскадровка. Монтажные фразы	1	2	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3	Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме.	1	2	3	Выставка Постановочный тест План дальнейшей работы
2.4	Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика переключного персонажа общий и крупный план.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
2.5	Базовые законы анимационного	2	1	3	Совместный просмотр.

	движения. Подготовка – остаточное движение - захлест. Движение по дуге.				Обратная связь от учащихся, от педагога.
2.6	Основы Adobe Premiere. Ритм, паузы и движение в монтаже. Типы звука в анимационном кино. Работа со звуком.	2	1	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
	<i>Студия дизайна</i>				
2.7	3D дизайн. Работ с картоном. Создание настольной игры из картона. Генерация идей (ментальные карты). Разработка эскизов.	1	2	3	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога
2.8	Презентация эскизов и найденных материалов для подготовки макета. Мейкинг (подготовка макетов).	0	3	3	Обсуждение результатов работы Обратная связь от педагога
2.9	Графический дизайн. Создание плакатов с использованием техники коллажирования. Примеры работ направления Дадаизм.	1	2	3	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога
2.10	Абстрактный коллаж. Творческое портфолио.	0	3	3	Групповое обсуждение результатов работы Обратная связь от педагога Рефлексия
2.11	Иллюстрация. Создание паттернов. Примеры работ художников по созданию паттернов. Создание скетчей.	1	2	3	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога
2.12	Введение в Adobe Illustrator. Способы создания паттернов вручную. Создание паттернов.	1	2	3	Групповое обсуждение результатов работы Обратная связь от педагога.
	<i>Студия звукорежиссуры и электронной музыки</i>				
2.13	Создание музыкальной композиции. Понятие о темпе, размерности, метр. Музыкальные жанры.	1	3	4	Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия
2.14	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.
2.15	Редакция песни. Основы монтажа и обработки вокала. Принципы сведения. Редакция аудиоклипа и звучания композиции. Настройка баланса	1	2	3	Ретроспектива деятельности Обратная связь Сравнение исходного и итогового варианта
2.16	Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе. Работа с	1	2	3	Обратная связь от педагога Сравнение результатов работы с оригиналом.

	библиотекой звуков.				Самооценка.
2.17	Звуковой дизайн аудиокниги. Музыкальная подложка, интершумы. Создание настроения, погружение в атмосферу, подбор звуков. Звуковой дизайн.	1	2	3	Демонстрация Обратная связь от педагога Обсуждение
2.18	Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом)	0,5	1,5	2	Презентация подкаста Обратная связь от педагога Групповое обсуждение Рефлексия Размещение работ на внешних ресурсах
	<i>Студия театральных технологий</i>				
2.19	Вводное занятие. Знакомство с группой. Виды театра. Театры города. Знакомство с театром. Основные части сцены. Планировка.	2	1	3	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога
2.20	Знакомство с макетом. Виды макетов. Знакомство с программой SketchUp. Создание модели сцены из предложенных моделей.	2	1	3	Чек-лист. Презентация. Групповое обсуждение Обратная связь от педагога Рефлексия
2.21	Создание своей 3D-модели и запуск на 3D печать.	1	2	3	Готовая модель декорации Самостоятельная оценка Индивидуальная обратная связь от педагога групповое обсуждение Рефлексия
2.22	Театральный костюм. Театральный грим. Работа над эскизами костюмов. Подбор костюма для выбранного персонажа	1	2	3	Галерея костюмированных персонажей Групповое обсуждение Обратная связь от педагога/учащихся. Рефлексия
2.23	Освещение. Создание театрального макета из готовых элементов.	1	2	3	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога Рефлексия
2.24	Заключительное занятие: представление макетов (декорации, персонажи в костюмах, художественный свет).	0	3	3	Презентация завершеного макета. Анкета. Видео-рефлексия.
	<i>Студия фото- и видео производства</i>				
2.25	Съемка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съёмочный процесс, этапы и участники.	3	1	2	Обратная связь от учащихся Рефлексия
2.26	Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка.	3	0,5	2,5	Обратная связь от преподавателя.

					Обсуждение чек-листов для проведения съемки.
2.27	Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.	3	1	2	Обратная связь от учащихся. Самооценка
2.28	Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.	3	1	2	Самооценка: Обратная связь.
2.29	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.	3	1	2	Просмотр видео работы, саморефлексия от учащихся Сравнение результата с задуманным проектом
2.30	Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.	3	1	2	Просмотр фото работ. Саморефлексия от учащихся Сравнение результата с задуманным проектом. Подведение итогов преподавателем
	<i>Студия интерактивных цифровых технологий</i>				
2.31	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.
2.32	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
2.33	Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства. Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.	1	2	3	Обсуждение результатов работы и возникших проблем Составление инструкции. Рефлексия групповая
2.34	Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам. Технология захвата движения и мимики. Взаимодействие реального актера и виртуального персонажа. Цифровые персонажи.	1	2	3	Презентация результатов работы Критериальная оценка результатов работы Рефлексия

2.35	Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу. Восприятие зрителя. Цифровой перформанс.	1	2	3	Обсуждение идей Обратная связь Чек-лист
2.36	Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу.	1	2	3	Демонстрация результатов групповой работы Обратная связь Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете.
	Раздел 3. Фестиваль креативных технологий				
3.1	Планирование фестиваля	0	6	6	План работ Чек-лист Список команд
3.2	Организация и проведение фестиваля	0	12	12	Готовые проекта План презентаций команд
3.3	Презентация образовательных траекторий на второй год обучения	0	6	6	Оценка проектов жюри фестиваля Рефлексия/ ретроспектива
4	Театр (факультатив)	0	72	72	
5	История мировой культуры (факультатив)	30	0	30	
	ИТОГО (общее количество часов)	75	183	258	

2-й год обучения

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вариативная часть программы по студиям			204	
2	Межстудийный проект	0	54	54	
	ИТОГО (общее количество часов)			258	

Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Креативные технологии» на 2020/2021 (2021/2022) учебный год

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	31.08.2020	30.05.2021	29	114	258	3 раза в неделю по 3 часа
2 год	30.08.2021	29.05.2022	29	114	258	3 раза в неделю по 3 часа