

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



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



Утверждаю:
ВРИО ректора РГИСИ
/Е.В. Третьякова/
«15» декабря 2020 г.

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

Возраст учащихся: 12-17 лет

Срок реализации программы: 2 года

Зарегистрирована учебно-методическим кабинетом 14.12.2020,
регистрационный номер 2020-ШКИ/02

Кемерово
2020

Разработчики:

Голубева М.С., куратор студии театральных технологий

Дубровина М.С., куратор студии анимации

Журавлев Н.В., куратор студии звукорежиссуры и современной электронной музыки

Звездкин А.В., куратор студии звукорежиссуры и современной электронной музыки

Иксанова Ж.Г., куратор студии интерактивных цифровых технологий

Клиндухов И.В., руководитель сектора по организации учебно-методической работы школы креативных индустрий и среднего профессионального образования

Кузьмин А.В., куратор студии фото- и видео производства

Обыденников А.Д., куратор студии звукорежиссуры и современной электронной музыки

Степанова Ю.А., куратор студии дизайна

Толстов И.С., куратор студии театральных технологий

Травянова М.Е., начальник учебно-методического отдела по работе с филиалами

Рецензент:

Кузнецова М.В., заместитель директора по учебно-воспитательной работе

ГБУДО ДТЦ «Театральная Семья» Невского района Санкт-Петербурга

Пояснительная записка

Направленность программы

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

- Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
 - Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
 - приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; - Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
 - СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей" (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года №41);
 - локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств», регламентирующими организацию образовательного процесса.
- Направленность программы: художественная.

Уровень программы

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

Уровень образования: дополнительное образование детей.

Уровень освоения программы – углубленный (продвинутый)¹.

Актуальность программы

По поручению Президента РФ В.В. Путина в гг. Владивосток, Калининград, Кемерово создаются культурно-образовательные и музейные комплексы, которые включают в себя: филиалы 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, а также филиалы Российского государственного института 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 индустрий – учебные центры, где каждый талантливый подросток сможет реализовать свой творческий потенциал в одном или нескольких направлениях креативных индустрий.

Школа креативных индустрий – образовательный центр, в котором реализуются общеразвивающие программы и программы дополнительного профессионального

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

образования и профессиональной переподготовки в сфере современного театра, медиа и коммуникаций, дизайна и интерактивных технологий.

Школа креативных индустрий 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 индустрий – на основании своего опыта профессиональной деятельности и реализации образовательных программ по перечисленным направлениям.

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

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 одну из студий (или одну из 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.

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

Обучающиеся по программе

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

(1ый год - с сентября по май, 2ый год - с сентября по май)

Объем программы – 576 академических часов.

Режим занятий – 3 раза в неделю - 2 раза по 3 академических часа и 1 раз по 2 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.

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и инвалидов организации, осуществляющие образовательную деятельность, организуется

образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся.

Формы проведения занятий

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

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

Формы организации деятельности учащихся на занятии

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

Материально-техническое оснащение

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

Студия анимации

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

Площадь – от 38 кв.м. Помещение должно быть оборудовано столом преподавателя, стульями, столами ученическими, доской, проектором, ноутбуками, светом для съемки, стойками осветительными, фото- и видеокамерами, компьютерами, графическими планшетами, проектором, принтером.

Студия дизайна

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

Площадь – от 38 кв.м. Помещение должно быть оборудовано столом преподавателя, стульями, столами ученическими, доской, проектором, ноутбуками, светом для съемки, стойками осветительными, фото- и видеокамерами, компьютерами, графическими планшетами, проектором, принтером.

Студия звукорежиссуры 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 43 кв. метров. В студии должны быть: стол преподавательский, стулья, столы ученические, проектор, доска, рекордер, ноутбуки, наушники, портативная акустическая система, радиосистема, звуковые карты, микшерный пульт, проигрыватель, видеокамера, фото- видеокамера, хромакей, штатив, набор для съемки, карты памяти для фото, петличный микрофон.

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 43 кв.м. В студии должны быть: стол преподавательский, столы ученические, стулья, доска, ноутбуки, проектор, телевизор, графические планшеты, очки виртуальной реальности, телевизор.

Студия фото- и видеопроизводства

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

Студия должна иметь площадь не менее 43 кв. метров. В студии должны быть: стол преподавательский, стулья, столы ученические, проектор, доска, рекордер, ноутбук, наушники, портативная активная акустическая система, микрофон, радиосистема, звуковые карты, микшерный пульт, проигрыватель, видеокамера, цифровая камера, хромакей, штатив, набор для съемки, ноутбук, карты памяти для фото, петличный микрофон.

Студия интерактивных цифровых технологий

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

Студия интерактивных цифровых технологий должна обеспечивать:

- создание интерактивного контента с помощью профессиональных программ виртуальной, дополненной и смешанной реальности;
- создание 3D пространства с применением устройств виртуальной, дополненной и смешанной реальности;
- возможность тестирования библиотек в конструкторе интерактивного взаимодействия.

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

Площадь помещения должна быть не менее 43 кв.м. В студии должны быть: стол преподавательский, столы ученические, стулья, доска, ноутбуки, проектор, телевизор, графические планшеты, очки виртуальной реальности, телевизор.

Кадровое обеспечение

Общие требования к преподавательскому составу (кадровое обеспечение): среднее профессиональное или высшее 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.

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

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.

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 многодорожечное 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 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;
- 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;
- 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;
 - 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 и т.д.;
- учащийся создает собственный demoreel (showreel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

Специализация - видеомонтаж и моушн-дизайн

- учащийся знает теорию и историю возникновения видеомонтажа;
- учащийся знает принципы использования моушн дизайна в сфере видеопроизводства и может предложить варианты использования моушн дизайна для конкретного видео;
- учащийся монтирует видео 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 видеопrodukт;
- учащийся выстраивает сюжет и логику видеоряда в соответствии с поставленной задачей (хронометраж, сюжет, настроение, замысел);
- учащийся монтирует готовый видеопrodukт используя разные инструменты и приемы видеомонтажа и цветокоррекции в Adobe Premiere, понимая их взаимосвязь и влияние на итоговый результат;
- учащийся использует разные инструменты и приемы моушн дизайна в Adobe After Effects добавляя в видео различные спецэффекты (замена фона с использованием хромакея, анимированный текст, трекинг) в соответствии с сюжетом и логикой видеоряда;
- учащийся использует Adobe Media Encoder для работы с разными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);
- учащийся создает собственный demoreel (showreel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

Интерактивные цифровые технологии:

- учащийся знает историю развития виртуальной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий внутри виртуального пространства, типы используемого оборудования;
- учащийся создает проекты виртуальной реальности с использованием шлемов виртуальной реальности, компьютера и специального программного обеспечения, умеет импортировать необходимые объекты (3D модели, аудио и видео файлы, фотографии, 2D графику) в виртуальную реальность соблюдая масштаб и расположение объектов в пространстве;

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

**Учебный план
1-й год обучения**

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Введение в креативные технологии	37	14	51	Презентации Тематическое тестирование
	Тема 1.1. Знакомство	1	2	3	Сессия “вопрос-ответ” Обсуждение результатов дня.
	Тема 1.2. Анимация.	6	2	8	Презентации. Тематическое тестирование.
	Тема 1.3. Дизайн.	6	2	8	Презентации. Тематическое тестирование.

	Тема 1.4. Звукорежиссура и современная электронная музыка.	6	2	8	Презентации. Тематическое тестирование.
	Тема 1.5. Театральные технологии.	6	2	8	Презентации. Тематическое тестирование.
	Тема 1.6. Фото- и видеопроизводство.	6	2	8	Презентации. Тематическое тестирование.
	Тема 1.7. Интерактивные компьютерные технологии.	6	2	8	Презентации. Тематическое тестирование.
2.	Направления креативных технологий	72	144	216	Презентации Тематическое тестирование
	<i>Раздел 2.1. Студия анимации</i>				
	Тема 2.1.1. Знакомство с группой. Этапы создания мультфильма. Аналоговые техники.	4	2	6	Презентации. Обсуждение. Вопросы.
	Тема 2.1.2. Раскадровка. Монтажные фразы	2	4	6	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
	Тема 2.1.3. Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме.	2	4	6	Выставка Постановочный тест План дальнейшей работы
	Тема 2.1.4. Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика перекадрованного персонажа общий и крупный план.	2	4	6	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.

	Тема 2.1.5. Базовые законы анимационного движения. Подготовка – остаточное движение – захлест. Движение по дуге.	3	2	5	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
	Тема 2.1.6. Основы Adobe Premiere. Ритм, паузы и движение в монтаже. Типы звука в анимационном кино. Работа со звуком.	4	2	6	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
	Тема 2.1.7. Промежуточная рефлексия	0	2	2	
	<i>Раздел 2.2 Студия дизайна</i>				
	Тема 2.2.1. 3D дизайн. Работ с картоном. Создание настольной игры из картона. Генерация идей (ментальные карты). Разработка эскизов.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога
	Тема 2.2.2. Презентация эскизов и найденных материалов для подготовки макета. Мейкинг (подготовка макетов).	0	5	5	Обсуждение результатов работы Обратная связь от педагога
	Тема 2.2.3. Графический дизайн. Создание плакатов с использованием техники коллажирования. Примеры работ направления Дадаизм.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога
	Тема 2.2.4. Абстрактный коллаж. Творческое портфолио.	0	6	6	Групповое обсуждение результатов работы Обратная связь от педагога Рефлексия
	Тема 2.2.5. Иллюстрация. Создание паттернов. Примеры работ художников по созданию паттернов. Создание скетчей.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога
	Тема 2.2.6. Введение в Adobe Illustrator. Способы создания паттернов вручную. Создание паттернов.	2	4	6	Групповое обсуждение результатов работы

					Обратная связь от педагога.
	<i>Раздел 2.3 Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки</i>				
	Тема 2.3.1. Создание музыкальной композиции. Понятие о темпе, размерности, метр. Музыкальные жанры.	2	5	7	Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия
	Тема 2.3.2. Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.	2	4	6	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
	Тема 2.3.3. Редакция песни. Основы монтажа и обработки вокала. Принципы сведения. Редакция аудиоклипа и звучания композиции. Настройка баланса	2	4	6	Ретроспектива деятельности Обратная связь Сравнение исходного и итогового варианта
	Тема 2.3.4. Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе. Работа с библиотекой звуков.	2	4	6	Обратная связь от педагога Сравнение результатов работы с оригиналом. Самооценка.
	Тема 2.3.5. Звуковой дизайн аудиокниги. Музыкальная подложка, интершумы. Создание настроения, погружение в атмосферу, подбор звуков. Звуковой дизайн.	2	4	6	Демонстрация Обратная связь от педагога Обсуждение
	Тема 2.3.6. Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом)	1	3	4	Презентация подкаста Обратная связь от педагога Групповое обсуждение Рефлексия Размещение работ на внешних ресурсах

	Тема 2.3.7. Промежуточная рефлексия	0	2	2	
	<i>Раздел 2.4 Студия театральных технологий</i>				
	Тема 2.4.1. Вводное занятие. Знакомство с группой. Виды театра. Театры города. Знакомство с театром. Основные части сцены. Планировка.	4	2	6	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога
	Тема 2.4.2. Знакомство с макетом. Виды макетов. Знакомство с программой SketchUp. Создание модели сцены из предложенных моделей.	3	2	5	Чек-лист. Презентация. Групповое обсуждение Обратная связь от педагога Рефлексия
	Тема 2.4.3. Создание своей 3D-модели и запуск на 3D печать.	2	4	6	Готовая модель декорации Самостоятельная оценка Индивидуальная обратная связь от педагога групповое обсуждение Рефлексия
	Тема 2.4.4. Театральный костюм. Театральный грим. Работа над эскизами костюмов. Подбор костюма для выбранного персонажа	2	4	6	Галерея костюмированных персонажей Групповое обсуждение Обратная связь от педагога/учащихся. Рефлексия
	Тема 2.4.5. Освещение. Создание театрального макета из готовых элементов.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога Рефлексия
	Тема 2.4.6. Заключительное занятие: представление макетов (декорации, персонажи в костюмах, художественный свет).	0	6	6	Презентация завершенного макета. Анкета. Видео-рефлексия.
	<i>Раздел 2.5 Студия фото- и видеопроизводства</i>				

	Тема 2.5.1. Съемка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съёмочный процесс, этапы и участники.	2	4	6	Обратная связь от учащихся Рефлексия
	Тема 2.5.2. Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка.	1	4	5	Обратная связь от преподавателя. Обсуждение чеклистов для проведения съемки.
	Тема 2.5.3. Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.	2	4	6	Обратная связь от учащихся. Самооценка
	Тема 2.5.4. Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.	2	4	6	Самооценка: Обратная связь.
	Тема 2.5.5. Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.	2	4	6	Просмотр видео работы, саморефлексия от учащихся Сравнение результата с задуманным проектом
	Тема 2.5.6. Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.	2	4	6	Просмотр фото работ. Саморефлексия от учащихся Сравнение результата с задуманным проектом. Подведение итогов преподавателем
	Тема 2.5.7. Промежуточная рефлексия	0	2	2	
	<i>Раздел 2.6 Студия интерактивных цифровых технологий</i>				
	Тема 2.6.1. История интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре. Технологии	2	4	6	Обсуждение результатов работы.

	виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR).				Опрос. Рефлексия.
	Тема 2.6.2. Основные этапы создания интерактивного контента. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним. Конструктор интерактивных взаимодействий.	2	3	5	Обсуждение результатов работы. Обратная связь. Рефлексия групповая
	Тема 2.6.3. Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства. Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.	2	4	6	Обсуждение результатов работы и возникших проблем Составление инструкции. Рефлексия групповая
	Тема 2.6.4. Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам. Технология захвата движения и мимики. Взаимодействие реального актера и виртуального персонажа. Цифровые персонажи.	2	4	6	Презентация результатов работы Критериальная оценка результатов работы Рефлексия
	Тема 2.6.5. Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу. Восприятие зрителя. Цифровой перформанс.	2	4	6	Обсуждение идей Обратная связь Чек-лист
	Тема 2.6.6. Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу.	2	4	6	Демонстрация результатов групповой работы Обратная связь Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете.
3.	Проект	0	21	21	
	Тема 3.1. Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.	0	3	3	Питчинг идей проектов.
	Тема 3.2. Планирование проекта.	0	2	2	Обсуждение сложностей планирования проекта.

	Тема 3.3. Работа над проектом с студиях под руководством педагогов.	0	8	8	Консультации с педагогами студий.
	Тема 3.4. Подготовка проекта к презентации на Фестивале Школы креативных технологий	0	3	3	Репетиция презентаций проектов.
	Тема 3.5. Представление творческих проектов на Фестивале Школы креативных технологий	0	3	3	Фестиваль Защита проекта
	Тема 3.6. Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ 2-го года обучения.	0	2	2	Рефлексия Обратная связь
	ИТОГО (общее количество часов)	109	179	288	

2-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
4.	Дисциплина по выбору. Анимация.	48	156	204	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Дизайн.	54	150	204	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Интерактивные цифровые технологии.	69	135	204	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Звуковой дизайн.	62	142	204	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Студийная звукорежиссура.	58	146	204	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Современная электронная музыка.	111	93	204	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Видеопроизводство.	68,5	135,5	204	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Видеомонтаж и моушн-дизайн.	76	128	204	В соответствии с рабочей программой

	Дисциплина по выбору. Фотография.	74	130	204	В соответствии с рабочей программой
	Дисциплина по выбору. Театральные технологии.	44	160	204	В соответствии с рабочей программой
5.	Межстудийный проект	0	84	84	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
	ИТОГО (общее количество часов)			288	

2-й год обучения

Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Креативные технологии»

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2020	30.05.2021	36	108	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие – 2 часа
2 год	01.09.2021	31.05.2022	36	108	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие – 2 часа

