

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



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

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

**Дополнительная**  
**общеобразовательная общеразвивающая программа**  
**художественной направленности**  
**«Креативные технологии»**

Срок реализации программы: 2 года

Возраст учащихся: 12–17 лет

Калининград  
2022

**Разработчики:**

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

**Рецензент:**

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

## Пояснительная записка

### Направленность программы

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

Направленность программы: художественная.

### Уровень программы

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

Уровень образования: дополнительное образование детей.

Уровень освоения программы – продвинутый<sup>1</sup>.

### Актуальность программы

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

---

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

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

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

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

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

### **Отличительные особенности программы /новизна**

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

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

Программа предусматривает два этапа:

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

второй год обучения – учащийся выбирает одну 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. Межстудийные проекты реализуются в коллаборации с учащимися и педагогами студии Театра и театральные технологий.

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.

### **Адресат программы**

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

---

<sup>2</sup> ШКИ во Владивостоке готовится к открытию.

### **Объем и срок реализации программы**

Срок реализации программы – 2 года

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

Объем программы – 576 академических часов.

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

**Цель программы:** 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**

На первый год обучения по программе принимаются подростки в возрасте 12–17 лет, желающие осваивать различные направления креативных технологий.

#### **Условия формирования групп**

Учебные группы имеют разновозрастной состав учащихся.

На второй год обучения может проводиться дополнительный набор учащихся при наличии свободных мест по итогам индивидуального собеседования и выявления уровня подготовки в соответствии с требованиями к результатам предыдущего года обучения по выбранному направлению креативных технологий (анимации, дизайна, звукорежиссуры и современной электронной музыки, фото- и видеопроизводства, современных интерактивных технологий).

### **Количество детей в группе**

Общее число обучающихся на одном потоке – 50 человек, которые формируются в 5 групп по 10 человек для работы по студиям.

Максимальное количество потоков – 3.

Творческие испытания не предусмотрены.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Образовательный процесс требует очной организации.

При необходимости программа может реализовываться с применением дистанционных образовательных технологий с использованием следующих платформ и электронных ресурсов: Zoom-платформа для онлайн-конференций, группы в социальных сетях и других ресурсов, регламентированных локальными актами ШКИ.

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

### **Формы проведения занятий**

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

Форма организации образовательного процесса: лекция, тренинг, 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.

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

### ***Студия дизайна***

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

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

### ***Студия звукорежиссуры и электронной музыки***

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

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

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

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

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

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

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

Студия интерактивных цифровых технологий должна обеспечивать:

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

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

возможность тестирования библиотек в конструкторе интерактивного взаимодействия.

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

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

### **Кадровое обеспечение**

Общие требования к преподавательскому составу (кадровое обеспечение): среднее профессиональное или высшее образование, желательно наличие опыта преподавания, 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, и гармонии, умение находиться в тренде.

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 и продуктов креативных индустрий.

#### *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 практического освоения содержания образовательной программы: создания творческих продуктов, творческого исследования окружающего мира;
- 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) перекадную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;
- учащийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- учащийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;
- учащийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой производства анимационного фильма;
- учащийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- учащийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов и персонажей и анимацию;
- учащийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

### *Дизайн:*

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

#### *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, классификацию и особенности жанров кино и видео, понимает какие задачи решает видео в конкретном жанре, может применить свои знания для создания видео в соответствующем жанре;
- учащийся снимает видео в различных жанрах, используя разные типы камер для съемки (разные марки, разные размеры матриц – полный кадр и кроп-фактор) с учетом разных световых условий (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, источники постоянного света, разной световой температуры);
- учащийся снимает видео соблюдая основные правила видеосъемки: технические критерии (разрешение, фреймрейт, ISO), параметры съемки (баланс белого, экспозиция)

и творческая составляющая (композиция кадра, движение в кадре, фокус, расстановка света);

- учащийся использует базовые инструменты видеомонтажа в Adobe Premiere (склейка кадров, обрезка клипов, синхронизация со звуковой дорожкой, базовая цветокоррекция, экспорт с заданными параметрами) для сборки видеопродукта из отснятого материала;
- учащийся использует Adobe Media Encoder для работы с разными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);
- учащийся в процессе видеосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, источники света, рассеиватели, стойки, студийные фоны, штативы, электронный стедикам, моторизованный слайдер, квадрокоптер для фото и видеосъемки;
- учащийся создает собственный demoreel (showreel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

#### *Специализация - видеомонтаж и моушн-дизайн*

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

#### *Интерактивные цифровые технологии:*

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

модели, аудио- и видеофайлы, фотографии, 2D графику) и типы взаимодействия с объектами;

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

### Учебный план

#### 1-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1.</b>	<b>Введение в креативные индустрии.</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>Презентации Тематическое тестирование</b>
1.1	Презентация школы, студий. Представление образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности.	1	1	2	Сессия «вопрос-ответ» Обсуждение результатов дня.
1.2	Анимация.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.3	Дизайн.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.4	Звукорежиссура и современная электронная музыка.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.5	Фото- и видеопроизводство.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.6	Интерактивные цифровые технологии.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
<b>2.</b>	<b>Проектная работа по студиям (один из десяти проектов по выбору).</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>150</b>	<b>Обсуждение результатов работы</b>
2.1.1.	Модуль 1. Базовая разработка проекта в ведущей студии.	10	20	30	Обсуждение. Вопросы.
2.1.2.	Модуль 2. Работа над проектом в одной из студий.	10	20	30	Совместный просмотр.

					Обратная связь от учащихся, от педагога.
2.1.3.	Модуль 3. Работа над проектом в одной из студий.	10	20	30	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
2.1.4.	Модуль 4. Работа над проектом в одной из студий.	10	20	30	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
2.1.5.	Модуль 5. Работа над проектом в одной из студий.	10	20	30	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
<b>3.</b>	<b>Межстудийные проекты</b>	<b>8</b>	<b>98</b>	<b>106</b>	
3.1.	Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.	0	2	2	Питчинг идей проектов.
3.2.	Планирование проекта.	0	2	2	Обсуждение сложностей планирования проекта.
3.3.	Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.	8	46	54	Консультации с педагогами студий.
3.4.	Организация Фестиваля креативных индустрий и подготовка проектов к презентации на Фестивале.	0	40	40	Репетиция презентаций проектов.
3.5.	Фестиваль креативных индустрий	0	6	6	Фестиваль Защита проекта
3.6.	Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ 2-го года обучения.	0	2	2	Рефлексия Обратная связь
	<b>ИТОГО (общее количество часов)</b>	<b>74</b>	<b>214</b>	<b>288</b>	

## 2-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	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
2.	<b>Межстудийный проект</b>	<b>0</b>	<b>84</b>	<b>84</b>	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
	<b>ИТОГО (общее количество часов)</b>			<b>288</b>	

### 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	01.09.2022	31.05.2023	36	108	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие – 2 часа
2 год	01.09.2023	31.05.2024	36	108	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие – 2 часа