



**Областное государственное автономное  
профессиональное образовательное учреждение  
«Томский Губернаторский колледж культуры и искусств»  
(«Школа креативных индустрий»)**

УТВЕРЖДАЮ

Директор ОГАПОУ «ТГККИ»

/ В.П. Железчиков

« 14 » июня 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА  
«КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»  
(В НОВОЙ РЕДАКЦИИ)**

**Разработчики:**

Лугачёва Е.С., зам. директора по учебно-методической работе;

Шмакова А. Н., зав.отделением (Школа креативных индустрий)

Полякова А.С., методист ШКИ;

Воспитанюк Д.К., педагог студии дизайна, графический дизайнер;

Спиридонов Р.Ю., педагог студии современной электронной музыки, композитор, исполнитель современной электронной музыки;

Левин А.И., педагог студии звукорежиссуры и звукового дизайна, звукорежиссёр, композитор;

Петрова А.С., педагог студии анимации, мультипликатор;

Цунина С.В., педагог студии фото- и видеопроизводства, фотограф;

Липатов В.Н., педагог студии интерактивных цифровых технологий VR/AR, проектный менеджер VR-индустрии.

**СОГЛАСОВАНО:**

Заведующий отделением (Школа креативных индустрий)

 / Шмакова А.Н.

« 14 » июня 2024 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1	Пояснительная записка	4
2	Условия реализации программы	8
3	Материально-техническое оснащение	8
4	Планируемые результаты освоения программы	10
5	Структура и содержание дисциплины	15

## 1. 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).

### **Уровень программы**

Программа реализуется в Областном государственном автономном профессиональном образовательном учреждении «Томский Губернаторский колледж культуры и искусств» (ОГАПОУ «ТГККИ»).

Уровень образования: дополнительное образование детей. Уровень освоения программы – углубленный (продвинутый).

### **Актуальность программы**

Школа креативных индустрий – структурное подразделение ОГАПОУ «ТГККИ», в котором реализуется дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа в сфере 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 звукового дизайна, современной электронной музыки, виртуальной и дополненной реальности.

В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий: 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 – действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий, преподавателей, кураторов студий, проектных менеджеров, методистов Школы креативных индустрий города Томска – 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.

Образовательная программа предусматривает два этапа:

первый год обучения – обучающиеся осваивают образовательную программу по направлению выбранной студии ШКИ (далее – ОП), проходят обучение в каждой студии ШКИ. Обучающиеся знакомятся с другими областями знаний в части вопросов, оказывающих непосредственное влияние на существование и развитие креативных индустрий в мире и России (авторское право, основы маркетинга, основы коммуникации и др.), а также изучают технологию проектной деятельности.

второй год обучения – обучающиеся продолжают углубленно изучать выбранную ОП в течение года, а также основы бизнес-планирования, проектную деятельность, основы массовой коммуникации, маркетинг в социальных сетях, авторское право и др.

#### **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 течение 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, мастер-классы от приглашённых специалистов регионального и всероссийского уровней, встречи с профессионалами креативных индустрий и другие профориентационные мероприятия.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав. Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

#### **Обучающиеся по программе**

Обучающиеся 12–17 лет, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных технологий (анимации и 3D-графики, дизайна, звукорежиссуры и звукового дизайна, современной электронной музыки, фото- и видеопроизводства, интерактивных цифровых технологий AR/VR), готовые к работе в группе и участию в проектной деятельности.

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

Срок реализации программы – 2 года (1-й год – с 01.09.2024 по 30.06.2025, 2-й год – с 01.09.2025 по 30.06.2026).

Объем программы – 524 академических часа.

Образовательный процесс предполагает обучение в студиях в очном режиме с элементами дистанционного обучения.

Образовательной программой предусмотрено проведение 10 часов консультаций в год для каждого обучающегося.

Время, отведённое на консультации, может быть распределено преподавателем исходя из образовательных потребностей обучающегося.

Время консультаций может быть распределено на:

- освоение учебного материала по одному из направлений студий;
- выполнение итогового проектного задания.

### **Цели программы:**

- предоставить обучающимся возможность развить в себе творческие начала и творческий потенциал в сфере креативных индустрий (культура и искусство, цифровые технологии, медиа);
- создать предпосылки и условия для практической реализации обучающихся силами творческих проектов в области фото- и видеопроизводства, дизайна, анимации и 3D-графики, современной электронной музыки, звукорежиссуры и звукового дизайна, интерактивных цифровых технологий VR/AR;
- профориентировать подростков к получению профессионального образования в области креативных индустрий и освоению используемых в этой области компетенций.

### **Задачи**

#### **Обучающие:**

- дать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: подготовительный, производственный, этап распределения;
- дать представление об основах смежных дисциплин, связанных с производством и реализацией креативных продуктов: авторского права, маркетинга, бизнес-планирования и др.
- научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений или поднаправлений креативных индустрий.

#### **Развивающие:**

- обеспечить освоение последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации, а также сформировать опыт самостоятельной и коллективной творческой проектной деятельности;
- развить навыки управления рабочим временем;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы.

#### **Воспитательные:**

- привлечь обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- развить умение работать в команде, коммуникабельности;
- воспитать чувство ответственности за партнёров и за себя;
- сформировать навык поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитать самостоятельность и инициативу.

## 2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### **Условия набора**

Ежегодный набор на первый год обучения – не менее 60 человек, которые формируются в 6 групп для работы по студиям, а также делятся на подгруппы (первая и вторая смены).

Творческие испытания для поступления на первый год обучения не предусмотрены.

Предусмотрена возможность зачисления на второй год обучения (без прохождения обучения на первом году) с учётом личных творческих достижений и по результатам собеседования с преподавателем студии.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Образовательный процесс организован очно с элементами дистанционного обучения.

Используемые педагогические технологии – технология модульного обучения, технология группового обучения, технология развивающего обучения, 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 организуется образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным (общеразвивающим) программам с учётом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся.

### **Формы проведения занятий**

методы обучения: исследовательский, дискуссионный, проектный, наглядный, практический, игровой, и др.;

форма организации образовательного процесса: встреча с представителями сферы креативных индустрий, мастер-классы, фестивали, форумы, тренинги, беседы, выставки, создание проектов, защиты проектов, «мозговые штурмы», наблюдения, практические занятия, презентации, творческие мастерские, экскурсии, деловые игры и др.

### **Формы организации деятельности учащихся на занятии**

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

### 3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ

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

#### *Студия анимации и 3D-графики*

Студия предназначена для теоретических занятий и съёмочного процесса обучающихся под руководством педагога.

Помещение должно быть оборудовано шкафами, полками или стеллажами, столами ученическими, столом для преподавателя, стульями ученическими, креслом для преподавателя, рабочими станциями 3D-моделирования и анимации, мониторами, планшетами графическими с экраном, программным обеспечением трёхмерной анимации, программным обеспечением 2D-анимации, программным обеспечением видеомонтажа, программным обеспечением для съёмки stopmotion-анимации, наушниками, рабочей станцией монтажа и компоузинга для преподавателя, акустической системой, световыми планшетами, сетевыми адаптерами, анимационными станками для съёмки перекладной и классической анимации, интерактивной панелью, камерой и объективами для съёмки stopmotion-анимации, штативами и осветительными приборами, должен быть предоставлен доступ к 3D-принтеру.

#### *Студия дизайна*

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

В студии должны быть: шкаф, столы ученические, столы, стол для преподавателя, стулья ученические, кресло для преподавателя, графические планшеты, интерактивная панель, сетевые фильтры, доступ к МФУ, цветному и 3D-принтеру.

#### *Студия звукорежиссуры и звукового дизайна и Студия электронной музыки*

Студии предназначены для проведения теоретических и практических занятий, для производства аудиоматериала (записи, сведения, мастеринга, монтажа). Предполагается запись вокала и живых инструментов, возможность разделения акустических зон.

В студиях должны быть: шкафы, стеллажи, столы ученические, стол для преподавателя, стулья ученические, кресло для преподавателя, акустические мониторы ближнего поля, акустические мониторы дальнего поля, стойки для акустического монитора, аудиоинтерфейс, рэковые стойки, бесперебойное питание, портативные активные акустические системы, усилители для наушников, радиосистемы, радиосистемы с петличными микрофонами, цифровые микшерные пульта, радиосистемы с головными микрофонами, стойки для микрофонов, микрофоны, портативный рекордер с микрофонами, устройства, улавливающие колебания электромагнитных полей и шум, издаваемый электронными приборами, контактные микрофоны, поп-фильтры, карты памяти, зарядные устройства, наушники, персональные компьютеры (моноблоки), синтезаторы (электропиано), микшерный пульт, midi-контроллеры, программное обеспечение, сетевые фильтры.

#### *Студия фото- и видеопроизводства*

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

В студии должны быть: шкафы, стеллажи, столы ученические, столы для преподавателя, стулья ученические, кресло для преподавателя, компьютеры, наушники, программное обеспечение, камера видео, камера со стабилизатором, набор объективов, полнокадровая беззеркальная камера со стандартными объективами, дополнительные

аккумуляторы к камерам, и соответствующим к ним зарядным устройством, SD карты, наборы фотографических фонов, кинохлопушка, видеоштативы, фотоштативы, слайдер с возможностью программирования движения, лайтбокс для проведения предметной фотосъёмки, квадрокоптер с сенсорным экраном, зелёный фон (хромакей); комплекты записи звука, включая петличные и направленные микрофонные системы для съёмок интервью, диалогов и драматических сцен, рассеиватель тумана (хейзер), экшн камера, устройства для видеозахвата.

### ***Студия интерактивных цифровых технологий VR и AR***

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. Студия позволяет выпускать интерактивный мультимедийный продукт в виртуальной, дополненной и смешанной реальности.

В состав оборудования студии входят: шкаф, стеллажи, столы ученические, стол для преподавателя, стулья ученические, кресла для преподавателя, программное обеспечение, графические станции, наушники, камеры захвата движения, шлемы виртуальной реальности, очки дополненной реальности, 3D-перчатки, камера для съёмки на 360°, акустическая система, беговая платформа для виртуальной реальности, интерактивная панель.

### **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 обучающихся, 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.

## 4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

### **Личностные:**

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

### **Метапредметные:**

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- обучающийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- обучающийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта – подготовительный, производственный, этап распределения.
- обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

### **Предметные:**

В рамках образовательного процесса может использоваться аналоговое программное обеспечение.

### **По студиям:**

#### *Анимация и 3D графика:*

- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве, и использует их в практической деятельности и может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- обучающийся знает историю аналоговой анимации, её особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съёмки и монтажа, базовые законы движения;
- обучающийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;
- обучающийся знает историю 2D-анимации, её особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- обучающийся создаёт 2D-анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;
- обучающийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподакшн анимационного фильма;

- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на её основе;
- обучающийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов и персонажей и анимацию;
- обучающийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

#### *Дизайн:*

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

#### *Звукорежиссура и звуковой дизайн:*

##### *Специализация Студийная звукорежиссура*

- обучающийся знает устройство и принципы работы в студии звукозаписи, может применить свои знания на практике для организации своей работы в любой студии звукозаписи;
- обучающийся знает этапы создания музыкального продукта и их наполнение, создаёт аудиопродукт, следуя изученной последовательности этапов;
- обучающийся создаёт 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;
- обучающийся 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);
- обучающийся записывает и редактирует звук с использованием функционала CUBASE;
- обучающийся воссоздаёт и моделирует акустическое пространство для решения поставленной задачи и соответствия результата художественному замыслу;
- обучающийся сводит аудиоматериал и проводит мастеринг (финальная обработка) под конкретные условия использования аудиоматериала;
- обучающийся создаёт аудиоматериал в соответствии с принципами продюсирования звука и оценивает качество звучания фонограммы;
- обучающийся в процессе записи и обработки звука использует различное оборудование:

компьютер, микрофоны, звуковые карты, микшерный пульт, мидиконтроллеры, акустические мониторы, рекордеры.

#### *Специализация Звуковой дизайн*

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

#### *Современная электронная музыка*

- обучающийся знает историю зарождения и развития музыки с древних времён по настоящее время, ключевых композиторов (музыкальных деятелей), по музыкальному отрывку может определить период его создания и сформулировать ключевые характеристики данного периода;
- обучающийся 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;
- обучающийся знает основные жанры классической и современной музыки, их особенности, стиль звучания, характерный набор инструментов, ключевых композиторов и музыкальных деятелей в каждом жанре;
- обучающийся создаёт 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;
- обучающийся знает мировую и российскую историю диджеинга и представляет, какое оборудование может быть использовано в диджеинге;
- обучающийся умеет работать с цифровым или виниловым DJ-оборудованием и DJ-мидиконтроллером, а также техники сведения музыкальных композиций с использованием этого оборудования;
- обучающийся 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*

- обучающийся знает историю возникновения фотографии, ключевые этапы и ярких представителей мирового фотоискусства, по фотографии может определить период её создания, возможного автора и сформулировать ключевые характеристики данного периода;
- обучающийся знает различные жанры фотографии (пейзаж, портрет, деловая фотография и др.) и присущие им каноны, может применить свои знания для создания фотографии в соответствующем жанре;
- обучающийся снимает фотографии в различных жанрах, используя различные техники работы со светом (естественный дневной свет, сумерки и ночная съёмка, студийный импульсный свет, источники постоянного света), подбирая подходящие объективы и другие инструменты фотосъёмки (штативы, фильтры, рассеиватели и др.) для полноценного решения творческой задачи;
- обучающийся снимает фотографии, соблюдая основные правила фотосъёмки — технические требования (разрешение, ISO, тип сжатия), параметры съёмки (баланс белого, экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, фокус, световая схема, цвета, идея);
- обучающийся 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.);
- обучающийся делает постобработку снимка в Adobe Photoshop, используя такие инструменты, как слои, маски, корректирующие слои, кисти и другие, устраняет недочёты фотосъёмки и дополняет фотографию различными художественными элементами;
- обучающийся в процессе фотосъёмки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, вспышки, рассеиватели, стойки, студийные фоны, квадрокоптер для фото- и видеосъёмки;
- обучающийся создаёт собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

### *Специализация видеопроизводство*

- обучающийся 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;
- обучающийся 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;
- обучающийся снимает видео в различных жанрах, используя разные типы камер для съёмки (разные марки, разные размеры матриц — полный кадр и кроп-фактор) с учётом разных световых условий (естественный дневной свет, сумерки и ночная съёмка, источники постоянного света, разной световой температуры);
- обучающийся снимает видео, соблюдая основные правила видеосъёмки: технические критерии (разрешение, фреймрейт, ISO), параметры съёмки (баланс белого, экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, движение в кадре, фокус, расстановка света);
- обучающийся 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;
- обучающийся использует Adobe Media Encoder для работы с разными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);
- обучающийся в процессе видеосъёмки 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;
- обучающийся создаёт собственный demoreel (showreel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

### *Интерактивные цифровые технологии VR и AR*

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

## 5. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### Учебный план на первый год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин(модулей), разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
<b>1.</b>	<b>Введение в креативные технологии</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>21</b>
	День креативных знаний. Классные часы. Знакомство	0	3	3
	Тема 1.1. Инструменты развития креативности, насмотренности и формирования индивидуальной профессиональной траектории	2	1	3
	Тема 1.2. Креативная экономика и креативные индустрии в России и мире	3	0	3
	Тема 1.3. Профессии в креативной экономике. Профориентационное тестирование	2	1	3
	Тема 1.4. Основы проектной деятельности. Для чего создаются проекты? Отличия целей от задач. Этапы реализации проекта. Календарный план реализации проекта	1	2	3
	Тема 1.5. Искусство публичного выступления и самопрезентации.	0	3	3
	Тема 1.6. Основы авторского права	3	0	3
<b>2.</b>	<b>Направления креативных индустрий</b>	<b>60</b>	<b>180</b>	<b>240</b>
2.1.	<i>Раздел 2.1. Студия анимации и 3D-графики</i>	<u>10</u>	<u>30</u>	<u>40</u>
	Тема 2.1.1. Знакомство с группой. Этапы создания мультфильма. Аналоговые техники.	2	1	3
	Тема 2.1.2. Раскадровка. Монтажные фразы	1	3	4
	Тема 2.1.3. Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме.	1	2	3
	Тема 2.1.4. Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика перекадровочного персонажа общий и крупный план.	1	2	3
	Тема 2.1.5. Базовые законы анимационного движения. Подготовка – остаточное движение – захлест. Движение по дуге.	1	3	4
	Типы звука в анимационном кино. Работа со звуком.	1	3	4
	Работа над групповым или индивидуальным проектом	0	15	15
	Защита группового или индивидуального проекта по итогам обучения на модуле	3	0	3
	Индивидуальная рефлексия	0	1	1
2.2.	<i>Раздел 2.2. Студия дизайна</i>	<u>10</u>	<u>30</u>	<u>40</u>
	Тема 2.2.1. Что есть креативность, как ее развить и где применять. Дизайн: определение, функции, виды.	2	1	3
	Тема 2.2.2. Цвет и особенности его восприятия. Сочетания	1	2	3

	цветов.			
	Тема 2.2.3. Линия и форма: виды, значения и особенности использования.	1	3	4
	Тема 2.2.4. Композиция, её виды и правила.	1	3	4
	Тема 2.2.5. Векторный и растровый контент. Интерфейсы графических редакторы Corel Draw и Photoshop	2	5	7
	Работа над групповым или индивидуальным проектом	0	15	15
	Защита группового или индивидуального проекта по итогам обучения на модуле	3	0	3
	Индивидуальная рефлексия	0	1	1
2.3.	<i>Раздел 2.3. Студия звукорежиссуры и звукового дизайна</i>	<u>10</u>	<u>30</u>	<u>40</u>
	Тема 2.3.1. Физика звука. Введение. Краткая музыкальная теория	2	1	3
	Тема 2.3.2. Варпинг. Ресэмплинг. Режим Loop. Автоматизация. Группирование. Запись, работа с готовыми фонограммами (обрезка, склейка, частотный баланс)	2	4	6
	Тема 2.3.3. Запись и подбор звуков для саунд-дизайна, Нестандартный подход к созданию саунд-дизайна для короткого ролика	1	3	4
	Тема 2.3.4. Сведение звуковых дорожек	1	3	4
	Тема 2.3.5. Монтаж, синхронизация звуковых дорожек с видео	1	3	4
	Работа над групповым или индивидуальным проектом	0	15	15
	Защита группового или индивидуального проекта по итогам обучения на модуле	3	0	3
	Индивидуальная рефлексия	0	1	1
2.4.	<i>Раздел 2.4. Студия фото- и видеопроизводства</i>	<u>10</u>	<u>30</u>	<u>40</u>
	Тема 2.4.1. Композиция и основные композиционные правила построения кадра.	1	2	3
	Тема 2.4.2. Экспотреугольник. Диафрагма, iso, выдержка.	1	2	3
	Тема 2.4.3. Основы работы со светом. Виды и направления света, их влияние на кадр.	1	3	4
	Тема 2.4.4. Композиция кадра, план видеосъёмки. Крупность кадра.	1	2	3
	Тема 2.4.5. Знакомство с монтажным ПО. Основы Видеомонтажа.	1	3	4
	Тема 2.4.6. Базовая цветокоррекция. Монтаж ролика.	1	3	4
	Работа над групповым или индивидуальным проектом	0	15	15
	Защита группового или индивидуального проекта по итогам обучения на модуле	3	0	3
	Индивидуальная рефлексия	0	1	1

2.5.	<u>Раздел 2.5. Студия интерактивных цифровых технологий VR/AR</u>	<u>10</u>	<u>30</u>	<u>40</u>
	Тема 2.5.1. VR-устройства, их конструктивные особенности и возможности.	1	2	3
	Тема 2.5.2. Знакомство с 3D объектами для виртуальной среды.	1	3	4
	Тема 2.5.3. Особенности низкополигональных моделей для виртуальной среды.	1	3	4
	Тема 2.5.4. Работа в конструкторе интерактивных взаимодействий.	2	4	6
	Тема 2.5.5. Приложения для AR-устройств.	1	3	4
	Работа над групповым или индивидуальным проектом	0	15	15
	Защита группового или индивидуального проекта по итогам обучения на модуле	3	0	3
	Индивидуальная рефлексия	0	1	1
2.6.	<u>Раздел 2.6. Студия современной электронной музыки</u>	<u>10</u>	<u>30</u>	<u>40</u>
	Тема 2.6.1. Особенности и различия современных электронных жанров	2	1	3
	Тема 2.6.2. Основы работы в Ableton Live, Ableton Push 2	1	3	4
	Тема 2.6.3. Выбор музыкального жанра для проекта. Подбор библиотеки сэмплов и лугов	1	3	3
	Тема 2.6.4. Структура трека	1	3	4
	Тема 2.6.5. Варпинг. Ресэмплинг. Режим Loop. Автоматизация. Группирование. Запись	1	2	3
	Тема 2.6.3б. Сведение и мастеринг песни	1	3	4
	Работа над групповым или индивидуальным проектом	0	15	15
	Защита группового или индивидуального проекта по итогам обучения на модуле	3	0	3
	Индивидуальная рефлексия	0	1	1
3.	<b>Индивидуальные консультации</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>10</b>
	<i>Индивидуальные консультации (7 часов на 1 обучающегося)</i>	4	3	7
	<i>Индивидуальные консультации по проектной деятельности (3 часов на 1 обучающегося)</i>	0	3	3
	<b>ИТОГО учебных часов</b>	<b>71</b>	<b>190</b>	<b>261</b>
	<b>ИТОГО индивидуальных консультаций</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>10</b>
	<b>ВСЕГО</b>			<b>271</b>

### Учебный план на второй год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин(модулей), разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	<b>Введение в креативные технологии</b>	<b>23</b>	<b>19</b>	<b>42</b>
	Тема 1.1. День креативных знаний. Презентация студий и рабочих программ второго года обучения	3	0	3
	Тема 1.2. Основы теории коммуникации. Межличностная коммуникация. Массовая коммуникация	3	3	6
	Тема 1.3. SMM, продвижение молодого профессионала с помощью цифровых ресурсов	2	1	3
	Тема 1.4. Тренды в креативных индустриях. Новые форматы	9	0	9
	Тема 1.5. Проектная деятельность	3	3	6
	Тема 1.6. Искусство самопрезентации и эффективного публичного выступления	3	3	6
	Тема 1.7. Создание творческого портфолио	0	6	6
	<i>Индивидуальные консультации по проектной деятельности (3 часа на 1 обучающегося)</i>	<i>0</i>	<i>3</i>	<i>3</i>
2.	<b>Специализация (одна на выбор)</b>	<b>41</b>	<b>83</b>	<b>124</b>
	Анимация и 3D-графика	39	81	120
	Дизайн	39	81	120
	Интерактивные цифровые технологии VR/AR	39	81	120
	Звукорежиссура и звуковой дизайн	39	81	120
	Современная электронная музыка	39	81	120
	Фото- и видеопроизводство	39	81	120
	<i>Индивидуальные консультации (4 часа на 1 обучающегося)</i>	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>4</i>
3.	<b>Групповой или индивидуальный проект по специализации</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>30</b>
	Разработка и создание группового или индивидуального проекта	0	24	24
	Защита группового или индивидуального проекта по специализации	0	3	3
	Групповая рефлексия	0	2	2
	Индивидуальная рефлексия	0	1	1
4.	<b>Межстудийные проекты</b>	<b>0</b>	<b>57</b>	<b>57</b>
	Разработка и создание межстудийного проекта	0	48	48
	Защита межстудийного проекта	0	3	3

Групповая рефлексия	0	2	2
Индивидуальная рефлексия	0	1	1
<i>Индивидуальные консультации (3 часа на 1 обучающегося)</i>	<i>0</i>	<i>3</i>	<i>3</i>
<b>ИТОГО учебных часов</b>	<b>62</b>	<b>181</b>	<b>243</b>
<b>ИТОГО индивидуальных консультаций</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>10</b>
<b>ВСЕГО</b>	<b>64</b>	<b>189</b>	<b>253</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	Количество инд. часов	Режим занятий
1 год	01.09.2024	31.05.2025	38	82	261	10	2 раза в неделю очно (длительность одного занятия 3 часа), 6 раз в году – дополнительные занятия по 3 часа
2 год	01.09.2025	31.05.2026	38	82	243	10	