

Приложение
к приказу АУ «Окружной
Дом народного творчества»
от «08» июня 2022 года № 6

ХАНТЫ-МАНСИЙСКИЙ АВТОНОМНЫЙ ОКРУГ – ЮГРА
Автономное учреждение
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры
«Окружной Дом народного творчества»



УТВЕРЖДАЮ
исполняющий обязанности директора
АУ «Окружной Дом народного творчества»
И.А. Билаш
от «08» июня 2022 года



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

возраст обучающихся: от 12 до 17 лет
срок реализации программы: 2 года (2022-2024 гг.)

г. Ханты-Мансийск, 2022 год

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Креативные технологии» Школы креативных индустрий автономного учреждения Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Окружной Дом народного творчества» адаптирована и разработана на основе рекомендуемой Министерством культуры Российской Федерации программы «Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные технологии», созданной авторским коллективом Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российский государственный институт сценических искусств» Балтийской высшей школы музыкального и театрального искусства (филиал РГИСИ в г. Калининград) для реализации в виде Школы креативных индустрий в субъектах Российской Федерации проекта, согласно Концепции развития творческих креативных индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года, утверждённой распоряжением Правительства Российской Федерации от 20 сентября 2021 года № 2613-р и направленной на реализацию культурно-просветительских программ с целью ознакомления обучающихся со знаниями и навыками в сфере творческих индустрий.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Креативные технологии» разработана в соответствии с:

Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Постановлением Правительства РФ от 15 апреля 2014 года № 317 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие культуры» (с изменениями и дополнениями);

Постановлением Правительства РФ от 24 декабря 2021 года № 2441 «О внесении изменений в государственную программу Российской Федерации «Развитие культуры»;

Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 года № 1726-р);

приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

локальными актами АУ «Окружной Дом народного творчества», регламентирующими организацию образовательного процесса.

АУ «Окружной Дом народного творчества» реализует настоящую дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу художественной направленности «Креативные технологии» (далее – Программа) по адресу: Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, город Ханты-Мансийск, улица Гагарина, дом 10.

Актуальность программы.

АУ «Окружной Дом народного творчества» в 2022 году открывает новую страницу своей истории, посредством организации в городе Ханты-Мансийске инновационного учебного центра в виде Школы креативных индустрий, где каждый талантливый подросток в возрасте от 12 до 17 лет сможет реализовать свой творческий потенциал в одном или нескольких направлениях креативных индустрий.

Уровень Программы.

Уровень освоения Программы – углубленный (продвинутый)¹.

Программа реализуется в автономном учреждении Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Окружной Дом народного творчества» (далее – образовательное Учреждение, Учреждение).

Уровень образования: дополнительное образование.

Подвид: дополнительное образование детей и взрослых.

Школа креативных индустрий – современный образовательный центр, в котором реализуются общеразвивающие Программы в сфере современного искусства, медиа и коммуникаций, дизайна и интерактивных технологий:

Школа креативных индустрий включает 4 студий, каждая из которых соответствует одному из направлений креативных индустрий:

Наименование студии	размещение учебных аудиторий
<i>1.</i>	<i>2.</i>
Дизайн	каб. № 219 (по техпаспорту помещение № 33)
Анимация и 3D графика	каб. 225 (по техпаспорту помещение № 17)
Фото-видео производство	каб. № 423 (по техпаспорту помещение № 11)
Современная электронная музыка	каб. № 308 (по техпаспорту помещение № 14,15)
(межстудийные мероприятия)	конференц – зал, каб. № 406 (по техпаспорту помещение № 35); студия декоративно-прикладного творчества, кабинет № 113 (по техпаспорту помещение № 19), хореографический зал, кабинет № 311 (по техпаспорту помещение № 39); хореографический зал, кабинет № 314 (по техпаспорту помещение № 42); отдел дополнительного образования, кабинет № 403 (по техпаспорту помещение № 29); учительская, кабинет № 414 (по техпаспорту помещение № 45)

В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ допускается привлекать действующих специалистов из различных сфер креативных индустрий: медиа и коммуникаций, дизайна и интерактивных цифровых технологий,

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

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 опыта профессиональной деятельности и реализации общеобразовательных общеразвивающих программ по указанным направлениям.

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

Реализация Программы предусмотрена в два этапа:

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

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

Программа относится к подвиду дополнительного образования: «Дополнительное образование детей и взрослых».

Настоящую Программу формируют:

1. Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе художественной направленности «Креативные технологии». «Введение в креативные технологии». (первый год обучения, срок реализации до 1 года).

2. Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе художественной направленности «Креативные технологии». «Направления креативных технологий». (первый год обучения, срок реализации до 1 года).

3. Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе художественной направленности «Креативные технологии». «Проект». (первый год обучения, срок реализации до 1 года).

4. Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе художественной направленности «Креативные технологии». «Дисциплина по выбору. Дизайн». (второй год обучения, срок реализации 1 год).

5. Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе художественной направленности «Креативные технологии». «Дисциплина по выбору. Анимация и 3D графика». (второй год обучения, срок реализации 1 год).

6. Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе художественной направленности «Креативные технологии». «Дисциплина по выбору. Современная электронная музыка». (второй год обучения, срок реализации 1 год).

7. Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе художественной направленности «Креативные технологии». «Дисциплина по выбору. Фото-видео производство». (второй год обучения, срок реализации 1 год).

8. Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе художественной направленности «Креативные технологии». «Межстудийный проект». (второй год обучения, срок реализации до 1 года).

Главные особенности образовательной Программы – модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений Школы, меж студийное 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. Обучающиеся – дети в возрасте от 12 до 17 лет, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных технологий (анимации, дизайна, звукорежиссуры и современной электронной музыки, фото-видео производства, театральных технологий, современных интерактивных технологий), готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы.

- 576 академических часов, 288 час./год;
- 2 года.

Режим занятий – 3 дня в неделю, из них 2 занятия по 3 академических часа, 1 занятие по 2 академических часа, 1 час индивидуальной работы, а также установлены перерывы до 15 минут, соблюдается физкультминутка для каждого 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:

Предоставить возможность целостной ориентации в предложенном 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 последовательность (цикличность) действий и различные методы 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:

мотивировать обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;

учить работать в команде, умение выслушать друг друга;
воспитывать чувство ответственности за партнеров и за себя;
формировать навыки поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
воспитывать самостоятельность и инициативу.

Условия реализации программы. Условия набора.

Общее число обучающихся варьируется – от 80 до 160 человек. Количество потоков обучения планируется по заявкам, с учётом рационального использования помещений, предоставленных для учебных аудиторий.

При поступлении в студию творческие испытания не предусмотрены.

К концу первого года освоения программы обучающийся предоставляет собственное портфолио, допускается в виде пакета документов и (или) в электронной форме самопрезентации, которая раскрывает уровень его достижений в конкретной области деятельности, что положительно может сформировать приоритетные направления на второй год обучения.

По итогу освоения полного курса (2-х лет) обучающийся предоставляет к защите полноценный творческий проект.

По окончании полного курса обучения обучающемуся выдается сертификат об окончании Школы креативных индустрий по программе по выбору.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс будет организован очно с элементами дистанционного обучения.

Используемые педагогические технологии – технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимного обучения, 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.

учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся.

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.

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

Формы организации деятельности учащихся на занятии: фронтальная, групповая, подгрупповая, индивидуальная.

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

СТУДИЯ АНИМАЦИИ И 3D ГРАФИКИ

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и предполагает размещение группы обучающихся и одного педагога. Площадь аудитории – от 98 кв.м.

Помещение оборудовано мебелью:

шкаф – 2 ед., стеллаж – 2 ед.;

комплект рабочего места преподавателя: стол и кресло – 2 ед.;

комплект рабочего места обучающегося: стул ученический – 8 ед., стол ученический – 8 ед.;

в том числе специфическим техническим оборудованием для организации рабочих мест и практической работы:

Adobe Creative Cloud для образовательных учреждений – 8 ед.;

DRAGONFRAME программа покадровой анимации – 8 ед.;

Autosk 3ds Max – программа для 3D-моделирования, анимации и визуализации – 8 ед.;

SketchUp — программное обеспечение уровня "премиум" для проектирования в 3D – моделирование – 8 ед.;

системный блок Intel Core i5-11400F, Asus PRIME H510M, видеокарта 6Gb, Crucial DDR4 DIMM 8GB*4, Kingston SSD 500Gb M.2, 1TB WD Blue, Aerocool 800W 80+ Bronze, Win10Pro RUS – 8 ед.;

наушники пользовательские SENNHEISER HD 206 – 11 ед.;

LCD Samsung 27" S27R356FHI темно-серый {IPS 1920x1080 16:9 1000:1 250cd 178/178 1920x1080 D-Sub HDMI 4.5кг} – 8 ед.;

920-002561 Logitech Клавиатура + мышь Desktop MK120 USB – 8 ед.;

МУЛЬТСТУДИЯ PROFESSIONAL: максимальная комплектация для плоскостной и объемной анимации – 4 ед.;

МУЛЬТСТАНОК PROFi: ШТАТИВ ДЛЯ ФОТОАППАРАТА – 2 ед.;

USB 2.0 Card reader CBR CR-455, All-in-one, USB 2.0, SDHC – 1 ед.;

SecureDigital 128Gb Kingston Canvas Go Plus SDXC UHS-I U3 V30 (170/90 Mb/s) SDG3/128GB – 5 ед.;

световой планшет – 5 ед.;

интерактивный комплекс TeachTouch 4.0 SE 65", UHD, 20 касаний, Android 8.0, встраиваемый ПК MT43-i3 (i3, 8G/128G SSD), Win10 – 2 ед.;

мобильная стойка Gal-Trading – 4 ед.;

внешняя звуковая карта Behringer UFO202 – 1 ед.;

слайдер для фотоаппарата ANIMATORS SET – 1 ед.;

клавиатура для DRAGONFRAME USB-контроль – 1 ед.;
 ноутбук Lenovo 15.6" R3 8/256 Gray – 2 ед.;
 слайдер Zeapon Motorized Micro2 – 1 ед.;
 риг-система K5 – 1 ед.;
 беззеркальная камера Canon EOS R Kit RF 24-105mm f/4-7.1
 IS STM – 1 ед.;
 веб-камера Logitech Full HD StreamCam Black – 4 ед.;
 экшн-камера DJI Pocket 2 Creator Combo – 1 ед.;
 квадрокоптер Dji Mavic AIR 2 серый – 1 ед.; .
 принтер – 1 ед., и.т.д.

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), предполагает размещение группы обучающихся и одного педагога.

Площадь студии – 73,7 кв. метров.

Помещение оборудовано мебелью:

шкаф – 2 ед., стеллаж – 2 ед.;

комплект рабочего места преподавателя: стол и кресло – 2 ед.;

комплект рабочего места обучающегося: стул ученический – 8 ед., стол ученический – 8 ед.;

в том числе специфическим техническим оборудованием для организации рабочих мест и практической работы:

системный блок Intel Core i5-11400F, Asus PRIME H510M, видеокарта 6Gb, Crucial DDR4 DIMM 8GB*4, Kingston SSD 500Gb M.2, 1TB WD Blue, Aerocool 800W 80+ Bronze, Win10Pro RUS – 8 ед.;

920-002561 Logitech Клавиатура + мышь Desktop MK120 USB – 8 ед.;

LCD Samsung 27" S27R356FHI темно-серый {IPS 1920x1080 16:9 1000:1 250cd 178/178 1920x1080 D-Sub HDMI 4.5кг} – 8 ед.;

CorelDRAW для образовательных учреждений – 8 ед.;

Adobe Creative Cloud для образовательных учреждений – 8 ед.

СТУДИЯ 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 до 8 человек, преподаватель.

Помещение студии – площадью 46 кв.м.

Помещение оборудовано мебелью:

шкаф – 2 ед., стеллаж – 2 ед.;

комплект рабочего места преподавателя: стол и кресло – 2 ед.;

комплект рабочего места обучающегося: стул ученический – 8 ед., стол ученический – 8 ед.;

в том числе специфическим техническим оборудованием для организации рабочих мест и практической работы:

ASR MS-208P Комплект активных студийных мониторов – 1 ед.;

OnStage SMS6000-P – стойки для студийных мониторов – 3 ед.;

Behringer X-Touch универсальный – 1 ед.;

софт для студии PreSonus S1 PROFESSIONAL – 1 ед.;

плагины IZotope RX 9 Standart – программное обеспечение для реставрации звука – 1 ед.;

плагины FabFilter Pro Bundle - набор основных плагинов для сведения аудиоматериала – 1 ед.;

Har-bal Harmonic Balancer V 3.7 - ПО для цифрового мастеринга – 1 ед.;

Плагины Slate Digital FG-X Mastering Suite – Плагин для Мастеринга – 1 ед.;

Focusrite Clarett 8Pre USB интерфейс – 1 ед.;

Antelope Audio Edge Duo Двухмембранный моделирующий микрофон – 1 ед.;

процессор Intel Core i7-12700K 3.6/5.0GHz, 12C(8P+4E)/20T, 25Mb L3, DDR4-3200, DDR5-4800, GPU UHD 770, TDP-125W, LGA1700, OEM – 1 ед.;

Плата Gigabyte LGA1700 Z690 Z690 GAMING X DDR4 4xDDR4 2xPCI-Ex16 HDMI/DP SATA3 4xM2 USB3.2 Gen2x2 Type-C ATX-1 ед.;

корпус Deepcool E-SHIELD, Mid-Tower, USB3, Black, tempered Window, без БП – 1 ед.;

видеокарта PCI-E Palit GeForce GTX 1660 SUPER Gaming Pro OC 6144MB 192bit GDDR6 [NE6166SS18J9-1160A-1] HDMI DP DVI – 1 ед.;

система жидкостного охлаждения GIGABYTE GP-AORUS WATERFORCE 280 (312x140x27mm, 950-2150 rpm, 17.1-36.5 dBA, ARGB) универсальная – 1 ед.;

память DIMM DDR4 16384MBx2 PC25600 3200MHz G.Skill TRIDENT Z RGB (AMD) CL16-1818-38 [F4-3200C16D-32GTZRX-] – 1 ед.;

твердотельный накопитель SSD M.2 2280 1Tb Samsung 980 [MZ-V8V1T0BW] (R3500/W3000MB/s) – 1 ед.;

жесткий диск SATA-3 3TB Toshiba P300 7200rpm [HDWD130UZSVA] Cache 64MB – 1 ед.;

блок питания XPG CORE REACTOR 850 GOLD 850W (80+ Gold, ATX V2.52, APFC, 122 mm fan, FM, 24+2x(4+4), 6x(6+2)PCI-E, 12xSATA) [COREREACTOR850G-BKCEU] – 1 ед.;

ИБП Cyberpower PLT1000ELCDRT2U (1000VA, линейно-интерактивный, синус, IEC*8, rack-1) – 1 ед.;

Монитор Xiaomi 34" Mi Curved Gaming Monitor Black [XMMNTWQ34] [Curved, 3440x1440, 144Hz, VA, 4ms, FreeSync, 2xHDMI, 2xDP, HAS] – 1 ед.;

трекбол беспроводной Logitech Wireless Trackball MX Ergo GRAPHITE – 1 ед.;

клавиатура проводная A4Tech KR-750 Black USB-1 – 1 ед.;

Hedd BASS 08 – Сабвуфер для студии динамик 8 дюймов – 1 ед.;

студийный монитор HEDD TYPE 07 MK2 с акустическим корректором для мониторов Echoton Piramida 70 160-2500 HZ (5 Листов) – 4 ед.;

микрофон Октава МК-012-10, коробка картон – 2 ед.;

микрофон Октава МК-012-01 Конденсаторный в комплекте с акустическим корректором Echoton Pixels 500-3300 Hz – 4 шт на каждый микрофон – 2 ед.;

Antelope Audio Edge Solo моделирующий широкодиапазонный микрофон – 2 ед.;

ZOOM H6 – Black – портативный 6-ти канальный рекордер для записи звука вне студии в комплекте с акустическим экраном Echoton Curtain Studio – 1 ед.;

сетевой фильтр Pilot L-MAX [6 Розеток/5 м/16А – 3 ед.;

сетевой фильтр Pilot L-MAX [6 Розеток/10 м/16А – 3 ед.;

KLARK TEKNIK DI 10A активный диджбокс, одноканальный, входы небал. Jack, XLR (контакт2+) – 2 ед.;

Gravity GMS 4322B Black – 4 ед.;

Gravity MS 4222 B – 2 ед.;

карта памяти SanDisk Extreme Pro SDXC 128 Г – 1 ед.;

Fonestar Malibu 212 P Акустическая система – 1 ед.;

Zoom EXH-6 модуль расширения для портативного рекордера – 1 ед.;

Zoom SCU-40 чехол для портативного рекордера – 1 ед.;

Zoom MA2 держатель для портативного рекордера – 1 ед.

СТУДИЯ ФОТО- и ВИДЕОПРОИЗВОДСТВА

Студия предназначена для проведения учебных занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства, площадь 67 кв.м, предполагает размещение до 8 обучающихся и одного педагога.

Помещение оборудовано мебелью:

шкаф – 2 ед., стеллаж – 2 ед.;

комплект рабочего места преподавателя: стол и кресло – 2 ед.;

комплект рабочего места обучающегося: стул ученический – 8 ед., стол ученический – 8 ед.;

в том числе специфическим техническим оборудованием для организации рабочих мест и практической работы:

беззеркальная камера Sony Alpha 7 IV (ILCE-7M4K) Kit 28-70mm черная – 1 ед.;

штатив Benro A2573FS6PRO черный – 5 ед.;

интерактивный комплекс TeachTouch 4.0 SE 65", UHD, 20 касаний, Android 8.0, встраиваемый ПК MT43-i3 (i3, 8G/128G SSD), Win10 – 2 ед.;

проектор CASIO XJ-S400WN – 2 ед.;

мобильная стойка для проектора – 2 ед.;

осветительный прибор PROFI-LAMP – 8 ед.;

диктофон Sony ICD-PX370 – 8 ед.;

стойка для осветительных приборов – 2 ед.;

активный 2-х полосный (Bi-Amp) 5-ти дюймовый студийный звуковой монитор, DSP, 25-полосный эквалайзер, лимитер, кроссовер – 2 ед.;

системный блок Intel Core i5-11400F, Asus PRIME H510M, видеокарта 6Gb, Crucial DDR4 DIMM 8GB*4, Kingston SSD 500Gb M.2, 1TB WD Blue, Aerocool 800W 80+ Bronze, Win10Pro RUS – 9 ед.;

LCD Samsung 27" S27R356FHI темно-серый {IPS 1920x1080 16:9 1000:1 250cd 178/178 1920x1080 D-Sub HDMI 4.5кг} – 9 ед.;

920-002561 Logitech Клавиатура + мышь Desktop MK120 USB – 9 ед.;

Adobe Creative Cloud для образовательных учреждений – 8 ед.

МЕЖСТУДИЙНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ:

Для реализации межстудийных мероприятий, проектов используются следующие помещения:

Конференц – зал, кабинет № 406 (по техпаспорту помещение № 35), оборудованный:

- стол – президиум – 2 ед.;
- саббуфер – 2 ед.;
- стул для посетителей – 5 ед.;
- стол – 7 ед.;
- трибуна – 1 ед.;
- скульптурный станок – 1 ед.;
- кресло – 150 ед.

Студия декоративно-прикладного творчества, кабинет № 113 (по техпаспорту помещение № 19), оборудованный:

- уф принтер 60*90 - 1 ед.;
- чиллер sw 5000 – 1 ед.;
- лазерный станок 60*80 wattan – 1 ед.

Хореографический зал, кабинет № 311 (по техпаспорту помещение № 39);

Хореографический зал, кабинет № 314 (по техпаспорту помещение № 42);

Отдел дополнительного образования, кабинет № 403 (по техпаспорту помещение № 29), оборудованный:

- шкаф – 4 ед.,
- комплект рабочего места специалиста: стол и кресло – 3 ед.;
- сейф – 1 шт.;
- стул для посетителей – 5 ед.;
- стол для посетителей – 1 шт.

Учительская, кабинет № 414 (по техпаспорту помещение № 45), оборудованный:

- шкаф – 1 ед.,
- комплект рабочего места специалиста: стол и кресло – 1 ед.;
- стул для посетителей – 5 ед.;
- стол для посетителей – 1 шт.

Кадровое обеспечение

Каждый педагог дополнительного образования определяется набором компетенций, формируемых на основе профессиональных требований.

Общие требования к преподавательскому составу применяются в соответствии с профессиональным стандартом педагога дополнительного образования (кадровое обеспечение): среднее профессиональное или высшее образование, наличие знаний возрастной психологии подростков, наличия опыта преподавания, компетентность, коммуникативность, стремление к изучению новых технологий, программ и инструментов, умение сформировать мотивацию, стойкий интерес и обеспечить познавательную активность обучающихся, креативность и нестандартный подход к решению задач, умение работать с информацией: анализ, поиск, применение, умение работать в команде, наличие художественных способностей, эстетического вкуса, чувства стиля, гармонии и симметрии, умение находиться в тренде.

Применение профессиональных стандартов обязательно в случаях, если требования к квалификации, необходимой работнику для выполнения определенной трудовой функции, установлены Трудовым Кодексом Российской Федерации, федеральными законами или иными НПА (ч.1 ст. 195.3 ТК РФ) и если федеральное законодательство связывает предоставление компенсаций и льгот или наличие ограничений с выполнением работ по определенным должностям (ч. 2 ст. 57 ТК РФ), например, педагоги. В остальных работодателю вправе самостоятельно определять наименование должностей и функции работника исходя из потребностей организации³.

В рамках реализации образовательной программы допускается присутствие на одном занятии двух педагогов в студии, включая работу над межстудийными проектами.

³ Письмо Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 4 апреля 2016 года № 14-0/10/В-2253 «По вопросам применения профессиональных стандартов»

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные:

обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, 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 – препродакшн, продакшн, постпродакшн;

обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные (по студиям):

Анимация и 3 D графика

Обучающийся знает основные термины, используемые в анимационном производстве и использует их практической деятельности и может правильно интерпретировать поставленную задачу;

обучающийся ознакомлен с историей аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;

обучающийся снимает последовательную (покадровую) переключную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;

обучающийся знает историю 3D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;

обучающийся создает 3D 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 способен самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;

обучающийся способен организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов и персонажей и анимацию;

обучающийся способен организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

1. ДИЗАЙН

Обучающийся владеет процессом создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом

обучающийся 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;

обучающийся 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;

обучающийся 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;

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 создает объекты дизайна с использованием различного оборудованием: оборудованием, принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.

2. СОВРЕМЕННАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ МУЗЫКА

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, создает аудиопродукт следуя изученной последовательности этапов;

обучающийся 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;

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 воссоздает и моделирует акустическое пространство

для решения поставленной задачи и соответствия результаты художественному замыслу;

обучающийся сводит аудиоматериала и проводит мастеринг (финальная обработка) под конкретные условия использования аудиоматериала;

обучающийся создает 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.

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 создает собственные тематические библиотеки звуков с помощью звукового оборудования и специального программного обеспечения для использования их в звуковом дизайне и при создании музыки;

обучающийся создает 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, 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.).

Современная электронная музыка:

обучающийся 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;

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 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;

обучающийся знает мировую и российскую историю диджеинга и представляет какое оборудование может быть использовано в диджеинге;

обучающийся умеет работать с цифровым и/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.

3. АНИМАЦИЯ И 3D ГРАФИКА

обучающийся знает историю развития виртуальной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий внутри виртуального пространства, типы используемого оборудования;

обучающийся 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;

обучающийся знает историю развития дополненной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами дополненной реальности, типы используемого оборудования;

обучающийся 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, 3D 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 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;

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.

4. Фото-видео производство

Фотография:

обучающийся 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;

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

обучающийся 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)

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 недочеты фотосъемки и дополняет фотографию различными художественными элементами;

обучающийся в процессе фотосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, вспышки, рассеиватели, стойки, студийные фоны, квадрокоптер для фото и видеосъемки;

обучающийся создает собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

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 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;

обучающийся 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)

обучающийся 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);

обучающийся 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;

обучающийся использует Adobe Media Encoder для работы с разными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);

обучающийся 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;

обучающийся создает собственный demoreel (showreel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

Видеомонтаж и моушн-дизайн:

обучающийся знает теорию и историю возникновения видеомонтажа;

обучающийся знает принципы использования моушн дизайна в сфере видеопроизводства и может предложить варианты использования моушн дизайна для конкретного видео;

обучающийся монтирует видео в соответствии с основными этапами и принципами монтажа;

обучающийся знает принципы цветокоррекции и сделать первичную обработку видео (коррекция экспозиции, светлых участков, теней, баланса белого) и грейдинг (тонирование видео, творческая обработка);

обучающийся отсматривает, анализирует и отбирает кадры

из предложенного материала, предлагает варианты монтажа и собирает видеопродукт;

обучающийся выстраивает сюжет и логику видеоряда в соответствии с поставленной задачей (хронометраж, сюжет, настроение, замысел);

обучающийся монтирует готовый видеопродукт используя разные инструменты и приемы видеомонтажа и цветокоррекции в Adobe Premiere, понимая их взаимосвязь и влияние на итоговый результат;

обучающийся 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;

обучающийся использует Adobe Media Encoder для работы с разными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);

обучающийся создает собственный demoreel (showreel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

ПРИЛОЖЕНИЕ К ПРОГРАММЕ

Приложение 1. Учебный план.

Приложение 2. Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы художественной направленности «Креативные технологии».

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
1-ого года обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	количество часов			форма контроля
		теория	практика	всего	
1	2	3	4	5	6
1 год обучения					
1.	ВВЕДЕНИЕ В КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ	37	14	51	Презентации. Тематическое тестирование
	Тема 1.1. Знакомство	1	2	3	Сессия «вопрос-ответ» Обсуждение результатов работы
	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
РАЗДЕЛ 2.1. Студия анимации и 3 D графики					
	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-	2	4	6	Выставка Постановочный тест

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	количество часов			форма контроля
		теория	практика	всего	
1	2	3	4	5	6
	постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме.				План дальнейшей работы
	Тема 2.1.4. Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика перекладного 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	
РАЗДЕЛ 2.2 Студия дизайна					
	Тема 2.2.1. 3 D 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.	0	6	6	Групповое обсуждение

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	количество часов			форма контроля
		теория	практика	всего	
1	2	3	4	5	6
	Творческое портфолио				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
РАЗДЕЛ 2.3 Студия Современной электронной музыки					
	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. Ред.акция песни. Основы монтажа и обработки вокала. Принципы свед.ения. Ред.акция 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.	2	4	6	Демонстрация

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	количество часов			форма контроля
		теория	практика	всего	
1	2	3	4	5	6
	Звуковой дизайн аудиокниги. Музыкальная подложка, интершумы. Создание настроения, погружение в атмосферу, подбор звуков. Звуковой дизайн				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	
РАЗДЕЛ 2.4. Студия фото-видео производства					
	Тема 2.4.1. Съемка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съемочный процесс, этапы и участники	2	4	6	Обратная связь от учащихся. Рефлексия
	Тема 2.4.2. Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка	1	4	5	Обратная связь от преподавателя. Обсуждение чек-листов для проведения съемки
	Тема 2.4.3. Видео-продакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования	2	4	6	Обратная связь от учащихся. Самооценка
	Тема 2.4.4. Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования	2	4	6	Самооценка: Обратная связь
	Тема 2.4.5. Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.	2	4	6	Просмотр видео работы, саморефлексия от учащихся. Сравнение результата с задуманным проектом
	Тема 2.4.6.	2	4	6	Просмотр фото работ.

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	количество часов			форма контроля
		теория	практика	всего	
1	2	3	4	5	6
	Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.				Саморефлексия от учащихся. Сравнение результата с задуманным проектом. Подведение итогов преподавателем
	Тема 2.4.7. Промежуточная рефлексия	0	2	2	
3.	ПРОЕКТ	0	21	21	Презентация проекта
	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					
4. ДИСЦИПЛИНА ПО ВЫБОРУ					
4.1.	Анимация 3D графика	48	156	204	В соответствии с рабочей программой
4.2.	Дизайн	54	150	204	В соответствии с рабочей программой
4.3.	Современная электронная	111	93	204	В соответствии с

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	количество часов			форма контроля
		теория	практика	всего	
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
	музыка.				рабочей программой
4.4.	Фото-видео производство	74	130	204	В соответствии с рабочей программой
5.	Межстудийный проект	0	84	84	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
ИТОГО (общее количество часов)					288

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

Сроки обучения	дата		количество учебных			режим занятий
	начала занятий	окончания занятий	недель	дней	часов	
1 год	01.09.2022	31.05.2023	36	108	288	3 дня в неделю: два занятия по 3 часа; одно занятие – 2 часа; межстудийный проект
2 год	01.09.2023	31.05.2024	36	108	288	3 дня в неделю: два занятия по 3 часа; одно занятие – 2 часа; межстудийный проект

ИНТЕРНЕТ ИСТОЧНИКИ

1. <https://www.producelikeapro.com>;
2. Библиотека «Шоу Консалтинг» <http://lib.showconsulting.ru/>;
3. Библиотека ресурсов для обучения звукорежиссуре
<https://mixwiththemasters.com>;
4. Вебинары и тьюториалы по звукорежиссуре
<https://www.puremix.net>;
5. Информационная библиотека для звукорежиссеров
и любителей <https://soundmain.ru/>.

ЛИТЕРАТУРА

Литература для педагога:

1. Lee Gutkind The Art of Creative Nonfiction Writing and Selling the Literature of Reality
2. Астафьева О.Н. Компьютерная виртуальная реальность и искусство // Виртуальные реальности: Труды лаборатории виртуалистики. - Вып. 4 / Под ред. Р.Г.Яновского, Н.А.Носова. - М.: Ин-т человека РАН, 1998 года; - с.141-145.
3. Бабенко В.С., Иконникова С.Н., Махлина С.Т. Художественная культура и виртуальная реальность. Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4.-М., 1998 года; с. 147-149;
4. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Пабlishер, 2020 года;
5. Бобровская М.А., Галкин Д.В., Самеева В.С. Новые информационные технологии в современной сценографии (Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение»). Журнал «Гуманитарная информатика», 2013 года;
6. Виртуальная реальность в музейном деле: учеб, пособие/ Бабенко В.С., Махлина С.Т.; СПбГАК. - Санкт-Петербург: СПбГАК, 1997 года;
7. Гудкин Д. Пой, играй, танцуй! Введение в орф-педагогику. М.: Классика-XXI, 2013 года;
8. Диксон С. Цифровой Перформанс. История новых медиа в театре, танце, спектакле и инсталляции. The MIT Press, 2007 года;
9. Дуарте Н. Slide: ology. Искусство создания выдающихся презентаций. М.: Манн,Иванов и Фербер, 2012 года;
10. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. М.: Алетейя, 2010 года;
11. Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. М. Аронов 2020 года;
12. Иттен И. Искусство цвета. М. Аронов 2020 года;
13. Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014 года;
14. Лемов Д., Вулвей Э., Ецци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016 года;
15. Макарова. Е. Как вылепить отфыркивание. Серия в 3-х томах. М.: серия Самокат для родителей, Самокат, 2017 года;
16. МакМалистер Б., Марринер М., Гебхарт Н. Дорожная карта. Смелое руководство для тех, кто хочет найти свой путь в жизни. М.: Манн,

Иванов и Фербер, 2018 года;

17. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.:Бомбора, 2018 года;

18. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019 года;

19. Настольная книга приемов и инструментов дизайн-мышления. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019 года;

20. Петерсон К., Колб Д. Век живи - век учись. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018 года;

21. Полякова О.А. Использование интерактивных технологий в образовательном процессе. //Спр-к руководителя ОУ. – 2007 года; - № 5. – С. 90.

22. Родари. Д. «Грамматика фантазии», М.: серия: Самокат для родителей, Самокат 2017 года;

23. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не уппусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017 года;

24. Томич М., Ригли К., Бортвик М., Ахмадпур Н., Фроули Д., Кокабалли А.Б., Нуньес-Пачеко К., Стрэкер К., Лок Л. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори.

25. Шеве У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.:Манн, Иванов и Фербер, 2019 года.

Литература для обучающихся:

1. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020 года;

2. Гибсон Д. Искусство сведения. Warner Books, 2007 года;

3. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020 года;

4. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020 года;

5. Макклауд С. Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах. М.: Белоеяблоко, 2019 года;

6. МакМалистер Б., Марринер М., Гебхарт Н. Дорожная карта. Смелое руководство для тех, кто хочет найти свой путь в жизни. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018 года;

7. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019 года;

8. Молчанов А. Букварь сценариста. М.: Бомбора, 2020 года;

9. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.:Бомбора, 2018 года;

10. Намаконов И.М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020 года;

11. Нельсон Д.. Как видеть. Визуальное путешествие по миру, который создан человеком. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020 года;
12. Непряхин Н., Пащенко Т. Критическое мышление: железная логика на все случаи жизни. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020 года;
13. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. М.: Красный Пароход, 2016 года;
14. Ньюэлл Ф. Project-студии - маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002 года;
15. Пейн Б. Как искусство может сделать вас счастливее. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018 года;
16. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. Сеанс, 2017 года;
17. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. М.: Сеанс, 2019 года;
18. Ставроу М.П. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003 года;
19. Уильямс Ричард. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2020 года;
20. Филлипс С. Измы. Как понимать современное искусство. М.: Ad Marginem Press, 2019 года;
21. Шеве У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019 года;
22. Шиманская В. Командная работа. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020 года;
23. Шиманская В. Коммуникация. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020 года.

Литература для родителей:

1. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020 года;
2. Загмайстер С., Уолш Д.. О Красоте. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020 года;
3. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020 года;
4. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019 года;
5. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не уппусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017 года.