

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЛАСТНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«МУРМАНСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ»**

Согласована

Советом колледжа
Протокол № 02 от 09.04.2025 года

Утверждена

приказом директора ГОБПОУ МКИ
от 10.07.2025 года № 36-о/д

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

**город Мурманск
2025 год**

Разработчики:

- Ващенко М.Г., директор ГОБПОУ МКИ;
- Кудрявцева А.И., заместитель директора по учебной работе ГОБПОУ МКИ;
- Клипа Е.Ю., начальник учебно-методического отдела ГОБПОУ МКИ.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- Перечень нормативно-правовых документов
- Общая характеристика программы
- Участники образовательного процесса

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

3. СОДЕРЖАНИЕ

- Календарный учебный график
- Учебный план
- Особенности организации и реализации образовательного процесса

4. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

- Кадровое обеспечение
- Материально-техническое оснащение

І. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Перечень нормативно-правовых документов

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Креативные индустрии» (далее – программа) разработана Государственным областным бюджетным профессиональным образовательным учреждением «Мурманский колледж искусств» (далее – Колледж) в соответствии со следующим перечнем локальных нормативных документов:

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

- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, принятой Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 года № 678-р;

- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 года № 28 (ред. от 30.08.2024) «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

- Постановлением Правительства РФ от 15.04.2014 года № 317 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие культуры»;

- Распоряжением Правительства РФ от 20.09.2021 года № 2613-р «Об утверждении Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года»;

- Типовым проектом школы креативной индустрии от 23.12.2024 года, утвержденным Министерством культуры Российской Федерации;

- Положением о Школе креативных индустрий Государственного областного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Мурманский колледж искусств», утвержденным приказом по основной деятельности от 29.04.2025 года № 23-о/д «Об утверждении Положения о Школе креативных индустрий», иными локальными актами Колледжа, регламентирующими организацию образовательного процесса в Школе креативных индустрий Колледжа.

Общая характеристика программы

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

Задачи программы:

Обучающие:

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

Развивающие:

- освоить последовательность действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы.
- сформировать опыт самостоятельной и коллективной творческой проектной деятельности.

Воспитательные:

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

Уровень образования:	дополнительное образование детей
Уровень освоения программы:	продвинутый
Возрастной состав учащихся:	смешанный
Форма обучения:	очная
Срок реализации программы:	2 года
Объём учебных часов программы:	630 академических часов
Режим занятий:	3 раза в неделю по 3 академических часа
Продолжительность академического часа:	40 минут
Начало обучения:	01 сентября
Окончание обучения:	31 мая
Каникулярный период:	30 календарных дней в течение учебного года, не менее 12 недель в летний каникулярный период

Школа креативных индустрий - особое образовательное пространство, в рамках реализации программ дополнительного образования, где каждый талантливый подросток сможет реализовать свой творческий потенциал в одном или нескольких направлениях креативных индустрий.

Школа креативных индустрий состоит из 6 студий, каждая из которых соответствует одному из направлений креативных технологий: звукорежиссура, современная электронная музыка, фото- и видеопроизводство, анимация и 3D-графика, дизайн, интерактивные цифровые технологии VR/AR.

Образовательный опыт обучающегося по программе «Креативные индустрии» формируется через освоение основных этапов разработки и производства творческих проектов (продуктов) и реализацию на базе полученных знаний, собственных проектов.

Программа предусматривает два этапа:

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

второй год обучения - обучающийся выбирает одну из студий для углублённого обучения в течение года.

Деление по студиям во второй год осуществляется по собственному желанию обучающихся и рекомендации преподавателей.

Главные особенности образовательной программы:

- модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений образовательной программы (студию);

- межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную);

- осмысление полученного опыта и разбор практических кейсов (в том числе и неудачных) для дальнейшего совершенствования практических навыков.

В рамках программы, параллельно с изучением специализированных тем в студиях, предполагается изучение тем мировой художественной культуры, проведение тренингов, просмотр фильмов с обсуждением.

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, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический, репродуктивный, исследовательский, проблемный, игровой, дискуссионный, проектный и др.

Формы организации деятельности учащихся на занятии: фронтальная, коллективная, групповая, подгрупповая, индивидуально-групповая.

Участники образовательного процесса

Участниками образовательного процесса являются ученики 5 - 11 классов общеобразовательных организаций, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных технологий: звукорежиссура, современная электронная музыка, фото и видеопроизводство, анимация и 3D-графика, дизайн, интерактивные цифровые технологии VR и AR, готовые к работе в группе и к участию в проектной деятельности.

Для обучения по программе «Креативные индустрии» производится набор в количестве 85 обучающихся, которые распределяются для работы по студиям. Творческие испытания не предусмотрены.

II. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

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 -

pre-production, production, postproduction;

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

Предметные (по студиям):

1. 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 результата художественному замыслу;

- обучающийся сводит аудиоматериалы 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, MIDI-контроллеры, 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 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, съёмочный павильон) с помощью правильно подобранного оборудования и с учетом сценарного плана;

- освоить навыки работы со звуковым оборудованием (микрофоны, рекордеры, MIDI-клавиатура, звуковая карта, наушники) и специальным программным обеспечением (CUBASE и др.).

2. 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 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. 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 недочеты 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 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 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 видеосъёмки;

- обучающийся создаёт собственный demo reel (show reel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

4. Анимация и 3D-графика:

- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве, 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 создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;

- обучающийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой pre-production 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 графической программе: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

5. Дизайн:

- обучающийся знает процесс 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;

- обучающийся знает основы иллюстрации и создаёт различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов;

- обучающийся знает основы трехмерного дизайна и создаёт различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов;

- 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 инструменты;

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

6. 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 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, 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 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 использует инструменты и возможности специального программного обеспечения при создании интерактивных цифровых проектов, 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.

III. СОДЕРЖАНИЕ

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных часов на одну группу	Режим занятий
Первый год	01 сентября	31 мая	35	315	3 раза в неделю по 3 академических часа
Второй год	01 сентября	31 мая	35	315	3 раза в неделю по 3 академических часа

Учебный план

Первый год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов на одну группу			Форма контроля
		теория	практика	всего	
I.	Введение в креативные индустрии	7	2	9	Презентации. Тематическое тестирование
1.1	Презентация школы, студий. Представление образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности.	1	0	1	Сессия «вопрос- ответ». Обсуждение результатов дня.
1.2	Анимация и 3D-графика	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.3	Дизайн	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.4	Звукорежиссура	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.5	Современная электронная музыка	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.6	Фото-и видеопроизводство	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.7	Интерактивные цифровые технологии VR и AR	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.8	Погружение в образовательную среду	0	2	2	Диагностика личностных характеристик, творческих интересов, беседы, тренинг.
II.	Направления креативных индустрий	58	104	162	
1.	Студия звукорежиссуры	8	19	27	
1.1.	Знакомство со студией	1	0	1	Обсуждение. Вопросы
1.2.	Знакомство с основами звукотехнического комплекса: Микрофоны: их виды, предназначение, использование. Акустические системы (громкоговорители). Усилители. Устройства обработки звука, голоса. Микшерные пульта: студийные, концертные, мониторные. Коммутация звукового оборудования: XLR, JACK(МОНО, стерео), ЯСА(тюльпан). Аппаратура записи-воспроизведения	1	1	2	Обсуждение. Вопросы
1.3.	Озвучивание мероприятий	1	3	4	Демонстрация. Обратная связь от преподавателя. Обсуждение

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов на одну группу			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1.4.	Звуковые компьютерные программы	1	3	4	Демонстрация. Обратная связь от преподавателя. Обсуждение
1.5.	Создание звукового дизайна к видеоряду. Работа с библиотекой звуков.	1	3	4	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя.
1.6.	Монтаж звукового трека, изменение звукового формата, транспонирование.	1	3	4	Обратная связь от преподавателя. Групповое обсуждение Рефлексия
1.7.	Звуковые эффекты, нормализация, изменение звукового уровня.	1	3	4	Обратная связь от преподавателя. Групповое обсуждение. Рефлексия
1.8.	Сохранение и дальнейшая работа со звуковым материалом.	1	3	4	Обратная связь от преподавателя. Групповое обсуждение. Рефлексия
2.	Студия современной электронной музыки	11	16	27	
2.1.	Знакомство со студией	1	0	1	Групповое обсуждение
2.2.	Общая компьютерная грамотность: использование компьютера в музыкальных областях. Аппаратное обеспечение: компьютер и его составляющие, MIDI-клавиатура (синтезатор), микрофон, микшер, акустическая система, коммутация. Программное обеспечение, виды программного обеспечения.	1	0	1	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия
2.3.	Понятие MIDI. Кодировка MIDI, MIDI-сообщения и MIDI контроллеры. Стандарты MIDI (GM, XG, GS). Формат MIDI файлов. Коммутация.	1	0	1	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия
2.4.	Работа в программе нотный редактор Знакомство с программой, создание шаблона новой партитуры с помощью окна быстрого запуска, ввод нотного текста (мышью, с помощью основной клавиатуры компьютера, с помощью виртуальной фортепианной клавиатуры, с помощью MIDI-клавиатуры). Добавление и изменение объектов в партитуре (добавление тактов, нотных станов, всевозможных нотных символов, текстовых указаний, аккордовых символов, вокальной подтекстовки; изменение ключа, ключевых знаков, размера, тактовых черт и пр.). Работа с объектами (выделение, копирование, вставка, удаление, сокрытие, переворачивание, перемещение). Транспонирование выделенных тактов и транспонирование в партитуре партий транспонирующих инструментов. Форматирование партитуры (выравнивание систем и нотоносцев, форматирование страниц). Стилизовое оформление партитуры (редактирование шрифтов и музыкальных символов). Воспроизведение нотного текста с помощью MIDI. Экспортирование набранного нотного текста в MIDI-файл и графический файл. Предварительный просмотр и печать (всей партитуры и ее отдельных партий). Импортное MIDI-файла в нотный текст.	2	4	6	Демонстрация. Обратная связь от преподавателя. Обсуждение
2.5.	Освоение базовых компонентов теории для создания музыкальных аранжировок. Средства музыкальной выразительности: лад, тембр, регистр, штрих, динамика, метроритм, гармония, фактура. Музыкальная форма: музыкальная фраза, предложение, период, простые 2-х и 3-х частные формы, сложная 3-х частная форма, вариации.	2	4	6	Обратная связь от педагога Групповое обсуждение Рефлексия

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов на одну группу			Форма контроля
		теория	практика	всего	
	Фактура и ее элементы: мелодия, бас, гармонические голоса, педаль, подголоски. Понятия «музыкальный стиль», «музыкальный жанр», их разновидности. Знакомство с банками тембров виртуальных синтезаторов и сэмплеров (струнные, деревянные духовые, медные духовые, ударные, электронные)				
2.6.	Знакомство с программой-секвенсором: окно проекта, клавишный редактор. Импорт файла, созданного в программе нотный редактор. Запись треков с помощью MIDI-клавиатуры. Подключение виртуального синтезатора к проекту. Выбор тембров для каждого трека. Редактирование треков в клавишном редакторе. Операции с треками (выделение, перемещение, вырезание, копирование, вставка, удаление, разрезание, склеивание и др.). Транспонирование треков. Графическое редактирование темпа. Выстраивание динамического баланса и панорамы между треками. Экспортирование проекта в аудиофайл	2	4	6	Демонстрация. Обратная связь от преподавателя. Обсуждение
2.7.	Цифровая запись и редактирование аудио в программе звуковой редактор: Цифровая запись и воспроизведение звука: АЦП, ЦАП, частота сэмплирования, разрядность, звуковые форматы. Редактирование записанного аудиофайла (копирование, вырезание, вставка, обрезание и др.). Обработка звука: обработка с помощью пространственно-временных эффектов (реверберация и др.), частотная и динамическая обработка звука, шумоподавление, устранение клиппирования, изменение высоты тона, длительности и др. Форматы цифрового звука	2	4	6	Демонстрация. Обратная связь от преподавателя. Обсуждение
3.	Студия фото и видеопроизводства	10	17	27	
3.1.	Знакомство со студией Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.	1	0	1	Сессия «Вопрос-Ответ»
3.2.	История фотографии. Техника фотографа. Съемочный процесс, этапы и участники.	1	1	2	Обратная связь от учащихся. Рефлексия
3.3.	Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка.	1	2	3	Обсуждение чек-листов для проведения съемки Обратная связь от преподавателя.
3.4.	Фотопродакшн. Видеопродакшн.	3	6	9	Обратная связь от учащихся. Самооценка
3.5.	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн- дизайна. (видео)	2	4	6	Просмотр видео работы, саморефлексия от учащихся. Сравнение результата с задуманным проектом
3.6.	Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.	2	4	6	Обсуждение результатов работы Обратная связь от преподавателя.
4.	Студия анимации и 3D-графики	11	16	27	
4.1.	Знакомство со студией. Этапы создания мультфильма	1	2	3	Презентации. Обсуждение
4.2.	Основные техники создания мультфильма.	2	1	3	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия
4.3.	Поиск идеи и тема мультфильма. Сюжет и персонажи	2	1	3	Групповое Обсуждение

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов на одну группу			Форма контроля
		теория	практика	всего	
	мультфильма.				
4.4.	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана. Раскадровка	2	3	5	Обсуждение результатов работы
4.5.	Элементарные движения персонажа и способы их создания. Фазы движения	2	5	7	Обсуждение результатов работы
4.6.	Знакомство с программой по монтажу. Ритм паузы и движение в монтаже. Типы звука в анимационном кино. Работа со звуком.	2	4	6	Обсуждение результатов работы
5.	Студия дизайна	10	17	27	
5.1.	Знакомство со студией. Графический дизайн. Создание плакатов с использованием техники коллажирования.	2	1	3	Обсуждение результатов работы
5.2.	Абстрактный коллаж.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от преподавателя.
5.3.	Иллюстрация. Создание скетчей.	2	4	6	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от преподавателя.
5.4.	3D дизайн. Работа с картоном.	2	4	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя.
5.5.	Основы векторной графики.	2	4	6	Групповое обсуждение
6.	Студия интерактивных цифровых технологий VR и AR	8	19	27	
6.1.	История интерактивных и иммерсивных технологий. Технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR).	2	3	5	Обсуждение результатов работы. Обратная связь. Рефлексия групповая.
6.2.	Основные этапы создания интерактивного контента. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним. Конструктор интерактивных взаимодействий.	3	7	10	Обсуждение результатов работы и возникших проблем. Составление инструкции. Рефлексия групповая.
6.3.	Разработка 3D сцен.	2	5	7	Практическая работа
6.4.	Особенности работы в виртуальной и дополненной реальности. Дополненная реальность как инструмент воссоздания предметов. Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.	1	4	5	Демонстрация результатов групповой работы. Обратная связь.
III.	Проектная работа (работа над проектом в студиях под руководством педагогов)	0	108	108	
3.1.	Студия анимации и 3D-графика	0	18	18	Открытая защита индивидуальных, групповых и межгрупповых проектов.
3.2.	Студия дизайна	0	18	18	
3.3.	Студия звукорежиссуры	0	18	18	
3.4.	Студия современной электронной музыкаи	0	18	18	
3.5.	Студия фото-и видеопроизводства	0	18	18	
3.6.	Студия интерактивных цифровых технологий VR и AR	0	18	18	
IV.	Межстудийные проекты	7	29	36	
4.1.	Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.	2	0	2	Перечень идей проектов.
4.2.	Планирование проекта.	2	0	2	План проекта.
4.3.	Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.	0	26	26	Обсуждение промежуточных этапов работы.
	Защита проектов.	0	3	3	Защита проектов.
4.6.	Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.	3	0	3	Рефлексия. Обратная связь.

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов на одну группу			Форма контроля
		теория	практика	всего	
	ИТОГО (общее количество часов)	72	243	315	

Второй год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов на одну группу			Форма контроля
		теория	практика	всего	
I.	Дисциплина по выбору	69	138	207	
1.1	Студия звукорежиссуры	69	138	207	В соответствии с рабочей программой преподавателя
1.2	Студия современной электронной музыки	69	138	207	В соответствии с рабочей программой преподавателя
1.3	Студия фото и видеопроизводства	69	138	207	В соответствии с рабочей программой преподавателя
1.4	Студия анимации и 3D-графики	69	138	207	В соответствии с рабочей программой преподавателя
1.5	Студия дизайна	69	138	207	В соответствии с рабочей программой преподавателя
1.6	Студия интерактивных цифровых технологий VR и AR	69	138	207	В соответствии с рабочей программой преподавателя
II.	Межстудийный проект	0	108	108	
	ИТОГО (общее количество часов)	69	246	315	

Особенности организации и реализации образовательного процесса

Образовательный процесс организуется очно. Используемые педагогические технологии:

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

IV. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Кадровое обеспечение

Общие требования к педагогическому составу (кадровое обеспечение): среднее профессиональное или высшее образование, имеющие навыки и опыт работы преподаваемого направления в студии.

В качестве преподавателей образовательной программы привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов.

Материально-техническое оснащение

1. Студия звукорежиссуры

Студия предназначена для проведения теоретических и практических занятий, для производства аудиоматериала (записи, сведения, мастеринга, монтажа). Предполагается запись вокала и живых инструментов, возможность разделения акустических зон. Количество обучающихся не более 10 человек для каждой студии и преподаватель. В студии расположены: шкафы, стеллажи, столы ученические, стол для педагога, стулья ученические, кресло для педагога, акустические мониторы ближнего поля, акустические мониторы дальнего поля, стойки для акустического монитора, аудиоинтерфейс, рэковые

стойки, телевизоры, напольные мобильные стойки для телевизоров, 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, DJ проигрыватели, программное обеспечение, сетевые фильтры, программное обеспечение Конструктор интерактивных взаимодействий.

2. Студия современной электронной музыки

Студия предназначена для проведения теоретических и практических занятий, для производства аудиоматериала (записи, сведения, мастеринга, монтажа). Предполагается запись вокала и живых инструментов, возможность разделения акустических зон. Количество обучающихся не более 10 человек и преподаватель. В студии расположены: шкафы, стеллажи, столы ученические, стол для педагога, стулья ученические, кресло для педагога, акустические мониторы ближнего поля, акустические мониторы дальнего поля, стойки для акустического монитора, аудиоинтерфейс, рэковые стойки, телевизоры, напольные мобильные стойки для телевизоров, 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, DJ проигрыватели, программное обеспечение, сетевые фильтры, программное обеспечение Конструктор интерактивных взаимодействий.

3. Студия фото и видеопроизводства

Студия предназначена для проведения учебных занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства. Количество обучающихся не более 10 человек для каждой студии и преподаватель. В студии расположены: шкафы, стеллажи, столы ученические, столы для педагога, стулья ученические, кресло для педагога, экран, компьютеры, наушники, программное обеспечение, хранилище данных, ноутбуки, видеокамера, камера со стабилизатором, набор

объективов, полнокадровая беззеркальная камера со стандартными объективами, дополнительные аккумуляторы к камерам, и соответствующим к ним зарядным устройством, Карты памяти SD, наборы фотографических фонов, кинохлопушка, видеоштативы, фотоштативы, слайдер с возможностью программирования движения, лайтбокс для проведения предметной фотосъёмки, квадрокоптер с сенсорным экраном, зеленый фон (хромакей); комплекты записи звука, включая петличные и направленные микрофонные системы для съёмок интервью, диалогов и драматических сцен, рассеиватель тумана (хейзер), экшн-камера, принтер широкоформатный, устройства для видеозахвата.

4. Студия анимации и 3D-графики

Студия предназначена для теоретических занятий и съёмочного процесса и предполагает размещение не более 10 обучающихся и одного педагога. Помещение оборудовано шкафами, стеллажами, столами ученическими, столом для преподавателя, стульями ученическими, креслом для педагога, рабочими станциями 3D моделирования и анимации, мониторами, планшетами графическими, программным обеспечением трёхмерной модели анимации, программным обеспечением двумерной модели анимации, программным обеспечением видеомонтажа, программным обеспечением для рендера сцен, программным обеспечением для съёмки, наушниками, программным обеспечением Конструктор интерактивных взаимодействий, рабочей станцией монтажа и компоузинга для педагога, акустическим монитором, мониторным контроллером, дисковым хранилищем, сетевым коммутатором, источником бесперебойного питания, хромакей (2x2) на каркасе, световыми планшетами, стойками для осветителей, кабелями usb – mini-usb, сетевыми адаптерами, осветителями студийными, камерами Canon, штативами, ноутбуками для съёмки на станке, оборудованием для съёмок stop-motion анимации, световыми блоками с тремя ярусами, интерактивной панелью, картридерами.

5. 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). Количество обучающихся не более 10 обучающихся и преподаватель. Оборудование помещения: шкафы, стеллажи, столы ученические, столы, столы для педагога, стулья ученические, кресла для педагога, пресс обжимной, лазерный станок, терморезущий станок, плоттер, принтеры широкоформатные, принтер цветной, 3D принтер, МФУ, сканер, ноутбуки, жесткие диски для сетевого накопителя, сетевые накопители, мыши компьютерные, графические планшеты, сетевые фильтры.

6. 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; возможность тестирования библиотек в конструкторе интерактивного взаимодействия. В состав оборудования студии входят: столы, шкаф, стулья, светильники потолочные, жалюзи, проектор, очки виртуальной реальности, компьютеры.