

**ГОСУДАРСТВЕННАЯ БЮДЖЕТНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ АДЫГЕЯ
«ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ №6»**

ШКОЛА КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

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

Майкоп, 2025

Принято на заседании
Педагогического совета
ГБОУ ДОО РА «Детская школа искусств №6»
Протокол от «19» июля 2025 г. №2

УТВЕРЖДАЮ:
Директор Д.П. Гордиенко
«19» июля 2025 г.



Автор редакции – Хупова Фаина Джабраиловна, руководитель ШКИ ГБОУ ДОО РА «Детская школа искусств №6».

Рецензент – Гордиенко Дмитрий Павлович, директор ГБОУ ДОО РА «Детская школа искусств №6».

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

- Направленность программы;
- Уровень программы;
- Актуальность программы;
- Отличительные особенности программы /новизна;
- Адресат программы;
- Объем и срок реализации программы;
- Цели программы;
- Задачи программы;
- Планируемые результаты.

II. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

- Условия набора;
- Условия формирования групп;
- Количество учащихся в группе;
- Формы проведения занятий;
- Формы организации деятельности учащихся на занятии.
- Формы и методы контроля

III. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

IV. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

V. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

VI. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

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

- Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмом Минобрнауки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28);
- локальными актами ГБОУ ДО РА «ДШИ №6», регламентирующими организацию образовательного процесса.

Уровень программы

Программа реализуется в Школе креативных индустрий (структурном подразделении ГБОУ ДО РА «ДШИ № 6» в г. Майкопе (далее – образовательное учреждение).

Уровень образования: дополнительное образование детей.

Направленность программы – художественная.

Уровень освоения программы – продвинутый.

Актуальность программы

На основании постановления Правительства РФ от 24 декабря 2021 г. №2441 «О внесении изменений в государственную программу Российской Федерации «Культурное наследие России»

Федерации «Развитие культуры» по предоставлению субсидий из федерального бюджета субъектам Российской Федерации на создание школ креативных индустрий, в г. Майкопе Республики Адыгея в 2023 году была открыта Школа креативных индустрий. Школа открыта по образцу ШКИ в г. Владивостоке, Кемерово и Калининграде. Школы имеют единый брендбук и образовательную программу. Школы креативных индустрий – учебные центры, где каждый талантливый подросток сможет реализовать свой творческий потенциал в одном или нескольких направлениях креативных индустрий.

Школа креативных индустрий в г. Майкопе – образовательный центр, в котором реализуются общеразвивающие программы по следующим направлениям: дизайн, анимация и 3D графика, интерактивные цифровые технологии VR/AR, фото и видеопроизводство, звукорежиссура и саунд-дизайн, современная электронная музыка.

В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и разнообразным опытом обучения и повышения квалификации на актуальных российских и зарубежных программах.

Отличительные особенности программы

Настоящая программа разработана коллективом авторов – кураторами студий Школы креативных индустрий, которые участвовали в запуске образовательного процесса, педагогами и сотрудниками, работающими по настоящее время, – на основании своего опыта профессиональной деятельности и реализации образовательных программ по перечисленным направлениям.

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

Программа предусматривает два этапа:

первый год обучения – учащиеся знакомятся в целом со спецификой креативных индустрий и последовательно посещают занятия во всех шести студиях ШКИ.

второй год обучения – учащиеся выбирают одну из студий для углубленного изучения направления в течении года, создаются творческие продукты.

Отличительные особенности данной образовательной программы – модульная структура (в первый год обучения), включающая в себя знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений Школы, а в дальнейшем – межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлекссию полученного опыта и разбор практических кейсов (в том числе и неудачных) для совершенствования практических навыков.

В рамках общеобразовательной программы, параллельно с изучением специализированных программ, предполагается изучение мировой художественной культуры, основ предпринимательской деятельности и авторского права, проведение тренингов по командному сотворчеству, посещение театров, просмотры фильмов и спектаклей с обсуждением.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

Адресат программы

Учащиеся 5-11 классов общеобразовательных школ, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных индустрий (дизайн, анимация и 3D графика, интерактивные цифровые технологии VR/AR, фото и видеопроизводство, звукорежиссура и саунд-дизайн, электронная музыка), готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 2 года

По завершению обучения первого и второго года обучения возможно проведение летней проектной смены.

Объем программы – 576 академических часов.

Режим занятий – 2 раза в неделю (почасовая нагрузка в неделю: 4+4 академических часа).

Цели программы

Погрузить учащихся в контекст 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 систему координат для успешной ориентации в сфере направлений креативных индустрий;
- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: Pre-production– Production–Post-production;
- научить создавать и реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений или поднаправлений креативных индустрий.

Развивающие:

- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;

- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- сформировать опыт самостоятельной и коллективной творческой проектной деятельности.

Воспитательные:

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

Планируемые результаты

Личностные:

- учащийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;
- учащийся ответственно относится к процессу обучения;
- учащийся развивает коммуникативные;
- учащийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- учащийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- учащийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства и продуктов креативных индустрий.

Метапредметные:

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- учащийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- учащийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для практического освоения содержания образовательной программы: создания творческих продуктов, творческого исследования окружающего мира;

- учащийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные (по студиям)

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;
- основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов;
- обучающийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и другие художественные инструментами;
- обучающийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудованием: принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.

Анимация и 3D графика

- обучающийся знает основы графического движка Blender;
- обучающийся знает плагины для работы с анимациями в среде графического редактора Blender;
- умеет работать с 3D-графикой, обрабатывать ее и редактировать.
- понимает основы анимации, умеет грамотно расставлять кадры по TimeLine;
- имеет представление о современных технология анимации и мультипликации.

Звукорежиссура и саунд-дизайн

- 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 аудиоматериал 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;
- 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;
- обучающийся владеет навыками работы со звуковым оборудованием (микрофоны, рекордеры, мидиклавиатура, звуковая карта, наушники) и специальным программным обеспечением (CUBASE и др.).

Современная электронная музыка

- обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта - препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

– обучающийся работает с различными инструментами: midi-клавиатура, владеет использованием "горячих клавиш", микрофон, аудио-карта.

Фото и видеопроизводство

– 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 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;

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

– 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, 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) - учащийся снимает видео соблюдая основные правила видеосъемки: технические критерии (разрешение, фреймрейт);

– 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 изотснятого материала;

– 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.

– 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 видеопrodukт;

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

– обучающийся монтирует готовый видеопrodukт используя разные инструменты и приемы видеомонтажа и цветокоррекции, понимая их взаимосвязи влияние на итоговый результат;

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

Интерактивные цифровые технологии VR/AR

– обучающийся 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 знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами смешанной реальности, типы используемого оборудования;
- обучающийся создает проекты разного типа 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.
- обучающийся умеет работать с профессиональными программами Substance Painter, designer, Blender, Unity, Marvelous designer, Simplygon и Instant meshes для создания 3D окружения по техническим указаниям, запросам и заказам средней сложности. Обучающийся знает процесс выстраивания работы с этими программами и понимает их роль.

II. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Образовательный процесс требует очной организации.

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

Используемые педагогические технологии – технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология

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

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

Условия набора

На первый год обучения по программе принимаются учащиеся 5-11 классов общеобразовательных школ, желающие осваивать различные направления креативных индустрий.

Условия формирования групп

Учебные группы имеют разновозрастной состав учащихся.

На второй год обучения может проводиться дополнительный набор учащихся при наличии свободных мест по итогам индивидуального собеседования и выявления уровня подготовки в соответствии с требованиями к результатам предыдущего года обучения по выбранному направлению креативных индустрий (дизайн, анимация и 3D графика, интерактивные цифровые технологии VR/AR, фото и видеопроизводство, звукорежиссура и саунд-дизайн, современная электронная музыка).

Количество учащихся в группе

Общее число учащихся на одном потоке – 60 человек, которые формируются в 6 групп по 10 человек для работы по студиям.

Максимальное количество потоков – 2.

Творческие испытания не предусмотрены.

Формы проведения занятий

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

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

Также в образовательный процесс могут вводиться элементы «перевернутого обучения» – самостоятельное изучение учащимися отдельных теоретических тем по предоставленным преподавателями материалам актуальных форматов (чек-листы, тьюториалы, короткие видеоролики, лонгриды, карточки, интеллект-карты и т.д.) с последующим обсуждением и решением практических задач на занятии.

Формы организации деятельности учащихся на занятии

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

Формы и методы контроля

Промежуточная и итоговая аттестация обучающихся 1-го года обучения:

Промежуточная аттестация по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные индустрии» предусмотрена в форме творческого проекта (индивидуального или межстудийного). Программой предполагается создание с помощью изученных средств и технологий промежуточной работы – творческого проекта – и презентации творческой работы.

Промежуточная и итоговая аттестация обучающихся 2-го года обучения:

Итоговая аттестация предполагает создание и защиту творческого проекта (индивидуального или межстудийного).

Промежуточная и итоговая аттестация обучающихся проводится в рамках учебного времени, отводимого на занятия в один из последних дней учебного года (по утвержденному графику)

III. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

ДООП «Дизайн»

Срок обучения – 2 года

№ п/п	Наименование предметов	1 год обучения	2 год обучения
		Кол-во часов всего	Кол-во часов всего
1	Введение в креативные индустрии	288	-
1.1.	«Дизайн»	136	-
1.2.	«Анимация и 3D графика»	24	-
1.3.	«Звукорежиссура и саунд-дизайн»	24	-
1.4.	«Интерактивные цифровые технологии VR/AR»	24	-
1.5.	«Фото- и видеопроизводство»	24	-
1.6.	«Современная электронная музыка»	24	-
1.7.	Межстудийный проект	32	-
2	Направление креативных индустрий Дисциплина по выбору.		288
2.1.	«Дизайн»		244
2.2.	Выпускной итоговый проект		44

ДООП «Анимация и 3D графика»

Срок обучения – 2 года

№ п/п	Наименование предметов	1 год обучения	2 год обучения
		Кол-во часов всего	Кол-во часов всего
1	Введение в креативные индустрии	288	-
1.1.	«Анимация и 3D графика»	136	-
1.2.	«Звукорежиссура и саунд-дизайн»	24	-
1.3.	«Современная электронная музыка»	24	-
1.4.	«Фото- и видеопроизводство»	24	-
1.5.	«Дизайн»	24	-
1.6.	«Интерактивные цифровые технологии VR/AR»	24	-
1.7.	Межстудийный проект	32	-
2	Направление креативных индустрий Дисциплина по выбору.	-	288
2.1.	«Анимация и 3D графика»	-	216
2.2.	Выпускной итоговый проект	-	72

ДООП «Звукорежиссура и саунд-дизайн»

Срок обучения – 2 года

№ п/п	Наименование предметов	1 год	2 год
		обучения	обучения
		Кол-во часов всего	Кол-во часов всего
1	Введение в креативные индустрии	288	-
1.1.	«Звукорежиссура и саунд-дизайн»	136	-
1.2.	«Фото- и видеопроизводство»	24	-
1.3.	«Современная электронная музыка»	24	-
1.4.	«Интерактивные цифровые технологии VR/AR»	24	-
1.5.	«Дизайн»	24	-
1.6.	«Анимация и 3D графика»	24	-
1.7.	Межстудийный проект	32	-
2	Направление креативных индустрий Дисциплина по выбору.		288
2.1.	«Звукорежиссура и саунд-дизайн»		244
2.2.	Выпускной итоговый проект		44

ДООП «Фото- и видеопроизводство»

Срок обучения – 2 года

№ п/п	Наименование предметов	1 год	2 год
		обучения	обучения
		Кол-во часов всего	Кол-во часов всего
1	Введение в креативные индустрии	288	-
1.1.	«Фото- и видеопроизводство»	136	-
1.2.	«Звукорежиссура и саунд-дизайн»	24	-
1.3.	«Современная электронная музыка»	24	-
1.4.	«Интерактивные цифровые технологии VR/AR»	24	-
1.5.	«Дизайн»	24	-
1.6.	«Анимация и 3D графика»	24	-
1.7.	Межстудийный проект	32	-
2	Направление креативных индустрий Дисциплина по выбору.		288
2.1.	«Фото- и видеопроизводство»		244
2.2.	Выпускной итоговый проект		44

ДООП «Интерактивные цифровые технологии VR/AR»

Срок обучения – 2 года

№ п/п	Наименование предметов	1 год	2 год
		обучения Кол-во часов всего	обучения Кол-во часов всего
1	Введение в креативные индустрии	288	-
1.1.	«Интерактивные цифровые технологии VR/AR»	136	-
1.2.	«Звукорежиссура и саунд-дизайн»	24	-
1.3.	«Современная электронная музыка»	24	-
1.4.	«Фото- и видеопроизводство»	24	-
1.5.	«Дизайн»	24	-
1.6.	«Анимация и 3D графика»	24	-
1.7.	Межстудийный проект	32	-
2	Направление креативных индустрий Дисциплина по выбору.		288
2.1.	«Интерактивные цифровые технологии VR/AR»		244
2.2	Выпускной итоговый проект		44

ДООП «Современная электронная музыка»

Срок обучения – 2 года

№ п/п	Наименование предметов	1 год	2 год
		обучения Кол-во часов всего	обучения Кол-во часов всего
1	Введение в креативные индустрии	288	-
1.1.	«Современная электронная музыка»	136	-
1.2.	«Звукорежиссура и саунд-дизайн»	24	-
1.3.	«Интерактивные цифровые технологии VR/AR»	24	-
1.4.	«Фото- и видеопроизводство»	24	-
1.5.	«Дизайн»	24	-
1.6.	«Анимация и 3D графика»	24	-
1.7.	Межстудийный проект	32	-
2	Направление креативных индустрий Дисциплина по выбору.		288
2.1.	«Современная электронная музыка»		244
2.2	Выпускной итоговый проект		44

IV. Календарный учебный график
реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Креативные индустрии»

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.	06.06.	36	288	2 раза в неделю: два занятия по 4 часа
2 год	01.09.	06.06.	36	288	2 раза в неделю: два занятия по 4 часа

V. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Общие требования к преподавательскому составу (кадровое обеспечение): среднее профессиональное или высшее образование, желательно наличие опыта преподавания, уверенное знание преподаваемого направления, развитые коммуникативные навыки, способность ясно и просто донести основную идею, стремление к постоянному изучению новых технологий, программ и инструментов, умение сформировать стойкий интерес и обеспечить познавательную активность учащихся, креативность и нестандартный подход к решению задач, умение работать с информацией: поиск, анализ, применение, умение работать в команде, художественные способности, эстетический вкус, чувство стиля, гармонии и симметрии, умение находиться в тренде.

Также к каждому педагогу определяется набор профессиональных требований, формируемый директором Школы.

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

VI. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ

Материально-техническое и информационное обеспечение представлено в Приложении 1.

Студия анимации и 3D графики

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

Площадь – 46 кв.м.

В студии расположены: столы аудиторные на 10 рабочих мест, стол преподавателя, стулья, системы хранения.

В помещении есть окна с возможностью плотного затемнения, короб для

проводов, активная вентиляционная система.

Оборудование: Приложение 1.

Студия дизайна

Студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, для проектной работы и предполагает размещение 10 учащихся и одного педагога.

Площадь – 40 кв.м.

В студии расположены: столы аудиторные на 10 рабочих мест, стол преподавателя, стулья, столы для коворкинга и стулья, системы хранения.

В помещении есть окна с возможностью плотного затемнения, короб для проводов, активная вентиляционная система.

Оборудование: Приложение 1.

Студия звукорежиссуры и саунд-дизайна

Студия предназначена для проведения теоретических и практических занятий, для производства аудио материала (записи, сведения, мастеринга, монтажа). Предполагается запись вокала и живых инструментов, разделение акустических зон и размещение 10 учащихся и одного педагога.

Площадь аудитории – 20 кв.м., аппаратной – 12,6 кв.м., тон-студии – 13,5 кв.м.

В аудитории расположены: столы аудиторные на 10 рабочих мест, стол преподавателя, стулья, системы хранения. В аппаратной расположены стол для пульта, компьютер, клавиатура. В тон-студии расположены микрофоны для записи.

В помещении есть окна с возможностью плотного затемнения, короб для проводов, активная вентиляционная система.

Оборудование: Приложение 1.

Студия электронной музыки

Студия предназначена для создания музыки с помощью электронно-акустической и звуковоспроизводящей аппаратуры и предполагает размещение 10 учащихся и одного педагога. Площадь – 40 кв.м.

В студии расположены: столы аудиторные на 10 рабочих мест, стол преподавателя, стулья, системы хранения.

В помещении есть окна с возможностью плотного затемнения, короб для проводов, активная вентиляционная система.

Оборудование: Приложение 1.

Студия фото- и видеопроизводства

Студия предназначена для проведения учебных занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства и предполагает размещение 10 учащихся и одного педагога.

Площадь – 40 кв.м.

В студии расположены: столы аудиторные на 10 рабочих мест, стол преподавателя, стулья, системы хранения.

В помещении есть окна с возможностью плотного затемнения, короб для проводов, активная вентиляционная система.

Оборудование: Приложение 1.

Студия интерактивных цифровых технологий VR/AR

Студия предназначена для проведения теоретического и практического обучения по направлениям: интерактивный арт, интерактивные спектакли и шоу, дизайн виртуальной среды; создания 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 и предполагает размещение 10 учащихся и одного педагога.

Площадь – 60 кв.м.

В студии расположены: столы аудиторные на 10 рабочих мест, стол преподавателя, стулья, системы хранения.

В помещении есть окна с возможностью плотного затемнения, короб для проводов, активная вентиляционная система.

Оборудование: Приложение 1.

Модуль цифрового производства

Модуль цифрового производства предназначен для проведения теоретического и практического обучения, приложения идей и технологий к производственным процессам, создания конечного продукта.

Площадь – 15 кв.м.

В помещении есть окна с возможностью плотного затемнения, короб для проводов, активная вентиляционная система.

Оборудование: Приложение 1.