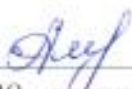


Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
«Нижекамский музыкальный колледж имени Салиха Сайдашева»
Школа креативных индустрий

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по научно-методической работе

 М.В.Андрейкина
«29» августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор

 О.В. Прокопьева
«29» августа 2023 г.

Введено в действие
Приказом № 97-од от 29.08.2023г.

Рабочая программа
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Креативные технологии»
1 год обучения
на 2023–2024 учебный год

Нижекамск

2023

Данная образовательная программа представляет собой редакцию Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Креативные технологии».

Разработчики:

Джураев И.Э.
Ложенков А.Е.
Митрофанов Р.В.
Сайфуллин А.А.
Хасанова Р.Ш.

Авторы редакции:

Эрдашева М.Р., руководитель Школы креативных индустрий
Шабанова О.Н., методист ШКИ

Особенности организации образовательного процесса I года обучения

Особенностью образовательного процесса является комплексность и многообразие направлений деятельности обучающихся, масштабность педагогических целей и задач. Образовательный процесс организован таким образом, что занятия проходят преимущественно в интерактивных формах: все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность рефлексировать по поводу того, что они знают и думают, – это способствует формированию высокого уровня эмоционального единения обучающихся.

В ходе субъектноориентированного диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать задачи на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), сопоставлять различные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях. Для этого на занятиях организуются различные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, элементы геймификации, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, работа с различными источниками информации, самостоятельная творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий. Такой подход дает возможность обучающимся уже на ранних этапах обучения применять на практике полученные теоретические знания и приобретать умения, востребованные в современном обществе.

Цель и задачи программы I года обучения

Цель программы - сформировать у обучающихся целостное представление о направлениях креативных индустрий, погрузить обучающихся в контекст креативных индустрий через проектную работу.

Задачи

Обучающие:

- сформировать систему координат для ориентации в спектре направлений креативных индустрий;
- обеспечить понимание специфики этапов производства творческих продуктов: препродакшн – продакшн – постпродакшн;
- научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в коллаборации с обучающимися и педагогами студий ШКИ.

Развивающие:

- освоить алгоритмы и различные методы анализа задач и кейсов из соответствующей 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 и проектной деятельности.

Воспитательные:

- привлечь обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;

- сформировать умение работать в команде, умение выслушать друг друга, прийти к компромиссу, достигнуть договоренности, составить план действий и придерживаться его, при необходимости внося коррективы;
- воспитать чувство ответственности за партнеров и за себя;
- сформировать умение поэтапного распределения задач для достижения цели;
- воспитать самостоятельность и инициативность.

Учебный план 1-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практик а	Всего	
1.	Модуль 1. Введение в креативные технологии	6	3	9	Презентации Тематическое тестирование
1.1	Анимация	1	0,5	1,5	Презентации. Тематическое тестирование.
1.2	Дизайн	1	0,5	1,5	Презентации. Тематическое тестирование.
1.3	Звукорежиссура и саунд-дизайн	1	0,5	1,5	Презентации. Тематическое тестирование.
1.4	Интерактивные цифровые технологии	1	0,5	1,5	Презентации. Тематическое тестирование.
1.5	Современная электронная музыка	1	0,5	1,5	Презентации. Тематическое тестирование.
1.6	Фото-и видеопроизводство	1	0,5	1,5	Презентации. Тематическое тестирование.
2.	Модуль 2. Направления креативных технологий	36	72	108	Обсуждение результатов работы
	<i>Раздел 2.1. Студия анимации</i>	6	12	18	
2.1.1	История анимации. Зарождение, развитие анимации. История компьютерной графики.	1	2	3	Обсуждение. Вопросы.

2.1.2	Классификация методов анимации. Основные определения и понятия в области анимации. Методы классической анимации. Методы компьютерной анимации. Метод захвата движения.	1	2	3	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия. Контрольные вопросы
2.1.3	Этапы создания анимационного проекта. (Основные принципы создания анимационных проектов. Процесс создания анимационных проектов. Создание раскадровки. Тайминг и распределение фаз движения.)	1	2	3	Постановочный тест. План дальнейшей работы.
2.1.4	Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика перекладного персонажа, общий и крупный план. Базовые законы анимационного движения.	1	2	3	Обратная связь от учащихся, от преподавателя.
2.1.5	Программы для создания компьютерной анимации. Обзор программ для создания анимации. Реализация принципов анимации.	1	2	3	Обратная связь от учащихся, от преподавателя.
2.1.6	Основы программ для создания анимации. Ритм, паузы и движение в монтаже.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от преподавателя.
	<i>Раздел 2.2. Студия дизайна</i>	6	12	18	
2.2.1	Дизайн-мышление, задачи дизайна. Виды дизайна. Генерация идей. Разработка эскизов.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя.
2.2.2	Иллюстрация. Создание персонажа. Введение в Adobe Photoshop.	1	2	3	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от преподавателя.
2.2.3	Графический дизайн. Введение в Adobe Illustrator.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя.
2.2.4	Работа с объемными объектами. Макетирование.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от

					преподавателя. Рефлексия.
2.2.5	Графический дизайн, иллюстрация, промышленный дизайн. Подготовка проекта к презентации. Вывод на печать.	2	4	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя.
	<i>Раздел 2.3.Студия звукорежиссуры и саунд-дизайна</i>	6	12	18	
2.3.1	Введение в историю музыки. Природа физики звука. Музыкальные жанры.	1	2	3	Чек-лист. Обратная связь от преподавателя. Рефлексия
2.3.2	Основы работы в DAW (ПО для создания музыки). Понятие о темпе, размерности, метре.	1	2	3	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.
2.3.3	Введение в элементарную теорию музыки. Тональность, лад. Знакомство с Midi -клавиатурой.	1	2	3	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.
2.3.4	Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.	1	2	3	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.
2.3.5	Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе. Работа с библиотекой звуков.	1	2	3	Обратная связь от преподавателя. Самооценка.
2.3.6	Имитация радио (интернет) подкаста.	1	2	3	Презентация подкаста. Обратная связь от преподавателя. Групповое обсуждение. Рефлексия.
	<i>Раздел 2.4.Студия интерактивных цифровых технологий</i>	6	12	18	
2.4.1	История интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре.	1	2	3	Обсуждение результатов работы. Опрос. Рефлексия.

2.4.2	Основные этапы создания интерактивного контента.	1	2	3	Обсуждение результатов работы. Обратная связь. Рефлексия групповая.
2.4.3	Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности.	1	2	3	Обсуждение результатов работы и возникшие проблемы.
2.4.4	Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам.	1	2	3	Презентация результатов работы. Критериальная оценка результатов работы.
2.4.5	Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу	1	2	3	Обсуждение идей. Обратная связь. Чек-лист.
2.4.6	Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу.	1	2	3	Демонстрация результатов групповой работы. Обратная связь.
	<i>Раздел 2.5. Студия современной электронной музыки</i>	6	12	18	
2.5.1	Краткая история развития современной электронной музыки. Определение профессий, связанных с индустрией.	1	2	3	Обсуждение. Вопросы.
2.5.2	Особенности и различия современных жанров электронной музыки.	1	2	3	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия. Контрольные вопросы.
2.5.3	Основы работы в DAW. Организация рабочих процессов. Дисциплина настройки рабочей станции. Перенос данных между ПК/DAW.	2	4	6	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.
2.5.4	Структура музыкальной композиции.	1	2	3	Обратная связь от учащихся, от преподавателя.

2.5.5	Варпинг. Ресэмплинг. Режим Loop. Автоматизация. Группирование. Запись.	1	2	3	Обратная связь от учащихся, от преподавателя.
2.5.6	Подготовка аудиоматериала для отдачи на сведение. Базовое сведение электронной музыки.	1	2	3	Обратная связь от учащихся, от преподавателя.
	<i>Раздел 2.6.Студия фото- и видеопроизводства</i>	6	12	18	
2.6.1	Съемка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съемочный процесс, этапы и участники.	1	2	3	Обратная связь от учащихся. Рефлексия.
2.6.2	Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка.	1	2	3	Обратная связь от преподавателя. Обсуждение чек-листов для проведения съемки.
2.6.3	Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.	1	2	3	Обратная связь от учащихся. Самооценка.
2.6.4	Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.	1	2	3	Самооценка. Обратная связь.
2.6.5	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн - дизайна	1	2	3	Просмотр видеоработы, саморефлексия от учащихся. Сравнение результата с задуманным проектом.
2.6.6	Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.	1	2	3	Просмотр фоторабот. Саморефлексия от учащихся. Сравнение результата с задуманным проектом. Подведение итогов педагогом.

3.	Модуль 3. Проектный модуль (работа над проектом в студиях под руководством педагогов)	0	108	108	Открытая защита проектов. Оценка проектов. Рефлексия
3.1	Студия анимации	0	18	18	Открытая защита индивидуальных, групповых и межгрупповых проектов.
3.2	Студия дизайна	0	18	18	
3.3	Студия звукорежиссуры и саунд-дизайна	0	18	18	
3.4	Студия интерактивных цифровых технологий	0	18	18	
3.5	Студия современной электронной музыки	0	18	18	
3.6	Студия фото- и видеопроизводства	0	18	18	
4.	Модуль 4. Межстудийные проекты	9	90	99	Открытая защита проектов. Оценка проектов. Рефлексия
4.1	Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.	0	3	3	Перечень идей проектов.
4.2	Планирование проекта	0	6	6	План проекта.
4.3	Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.	9	60	69	Обсуждение промежуточных этапов работы.
4.4	Организация Фестиваля креативных индустрий и подготовка проектов к презентации на Фестивале.	0	12	12	Репетиция презентаций проектов.
4.5	Фестиваль креативных индустрий	0	6	6	Фестиваль. Защита проекта.
4.6	Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.	0	3	3	Рефлексия. Обратная связь.
	ИТОГО (общее количество часов)	51	273	324	

Содержание программы 1 года обучения

Содержание программы имеет модульную структуру.

Первый модуль посвящен общему знакомству со школой и креативными индустриями.

Второй модуль представляет собой последовательное знакомство с каждой студией (анимации, дизайна, звукорежиссуры и саунд дизайна, современной электронной музыки, интерактивных цифровых технологий, фото-и видеопроизводства), в ходе которого формируются представления о выразительных средствах и возможностях соответствующей индустрии, специализированном оборудовании и ПО. Уже на этом этапе обучающиеся осваивают этапы производства творческих продуктов: препродакшн – продакшн – постпродакшн.

Третий модуль – проектная работа по студиям. Проекты всех студий объединяет общая тема, ценностная концепция. Проекты различаются языком выразительности, материалом и фокусировкой, частной проблематикой внутри общей темы. Проекты способны комбинироваться и дополнять друг друга.

Четвертый модуль - межстудийные проекты, которые реализуются в коллаборации с обучающимися и педагогами различных студий ШКИ. Тема проектов формулируется каждой проектной группой самостоятельно в рамках общей темы.

Формой подведения итогов в первом полугодии является проектная сессия – публичная защита проекта каждой группой. В конце учебного года обучающиеся и педагоги участвуют в организации Фестиваля креативных индустрий. Отбирают и готовят к презентации на Фестивале лучшие проекты.

Модуль 1. Введение в креативные технологии

Тема 1.1. Анимация

Теория: Анимация. Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

Практика: Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

Тема 1.2. Дизайн

Теория: Дизайн. Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

Практика: Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

Тема 1.3. Звукорежиссура и саунд-дизайн

Теория: Звукорежиссура и саунд дизайн. Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

Практика: Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

Тема 1.4. Интерактивные цифровые технологии

Теория: Интерактивные цифровые технологии. Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

Практика: Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

Тема 1.5. Современная электронная музыка

Теория: Современная электронная музыка. Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

Практика: Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

Тема 1.6. Фото- и видеопроизводство

Теория: Фото- и видеопроизводство. Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

Практика: Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

Модуль 2. Направления креативных технологий

2.1 Студия анимации

Тема 2.1.1. История анимации. Зарождение, развитие анимации. История компьютерной графики.

Теория: Знакомство с группой. Опрос «Мультфильм, который нравится сейчас». Дискуссия «Что, на твой взгляд, главное в хорошем мультфильме?» История анимации, зарождение и развитие. Просмотр примеров мультфильмов, сделанных в разных техниках, разбор каждого примера. Переход на компьютерную графику.

Практика: Выбор темы проекта. Создание своей собственной анимации (разработка идеи). Варианты тематик для групповых проектных работ (мини-сериалы): хокку (тема выбирается совместно с подростками и может быть общей. Текст каждая группа подбирает сама). Объединение в команды в соответствии с выбранной тематикой. Работа над сценарием мультфильма в командах. Микро-презентации идей в группе.

Тема 2.1.2. Классификация методов анимации. Основные определения и понятия в области анимации. Методы классической анимации. Методы компьютерной анимации. Метод захвата движения.

Теория: Композиция. Раскадровка – условные обозначения, планы, типы склеек в анимации. Монтажные фразы. Покадровая анимация. Анимация трансформации движения. Анимация трансформации формы (морфинг). Скелетная анимация в 2 D.

Практика: Рассмотрим технологии создания компьютерной 2 D-анимации по способу реализации (покадровая анимация, анимация трансформации движения, анимация трансформации формы (морфинг), скелетная анимация в 2-D). Рисование раскадровки индивидуально. Микро-презентация своей работы в группе. Компиляция раскадровок в команде.

Тема 2.1.3. Этапы создания анимационного проекта.

Теория: Основные принципы создания анимационных проектов. Процесс создания анимационных проектов. Создание раскадровки. Тайминг и распределение фаз движения. Типы изображения в анимационном фильме – персонаж, фон, вещи. Просмотр и анализ удачных и неудачных примеров.

Практика: Выбор стиля. Индивидуальная работа с подручными материалами: изготовление фона и персонажа из раскадровки. Выставка фонов: поиск максимального цветового и стилистического соответствия. Обсуждение, комментарии куратора.

Тема 2.1.4. Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика перекадрового персонажа общий и крупный план.

Теория: Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Распределение задач. Механика перекадрового персонажа общий и крупный план - как выполнить технически, примеры. Подготовка съемочного места: выставление штатива, настройки камеры.

Практика: Изготовление фонов, персонажей, вещей согласно производственному плану. Помощь и рекомендации преподавателя. Совместный просмотр готовых к анимации и снятых сцен. Обратная связь преподавателя.

Тема 2.1.5. Программы для создания компьютерной анимации. Обзор программ для создания анимации. Реализация принципов анимации.

Теория: Работа в программе Adobe Animate.

Практика: Работа в программе. Анимация сцен по раскадровке. Просмотр снятых сцен.

Тема 2.1.6. Основы программ для создания анимации. Ритм, паузы и движение в монтаже.

Теория: Постпродакшн. Как создать проект в Adobe Premiere. Сбор анимационных сцен в видеоролик. Тайминг. Расставление пауз в отснятых сценах. Типы звука в анимационном кино: голос, шумы, музыка. Работа со звуком.

Практика: Распределение оставшихся задач по анимации. Анимация сцен по раскадровке. Монтаж, ошумление, рендер. Выбор внешнего ресурса для размещения проекта. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете. Получение обратной связи с внешнего ресурса.

2.2. Студия дизайна

Тема 2.2.1. Дизайн-мышление, задачи дизайна. Генерация идей. Разработка эскизов.

Теория: Знакомство с группой. История промышленного дизайна, принцип дизайн-мышления и алгоритм работы над проектом (идея – эскиз – прототип – тестирование прототипа и его доработка – финальный продукт). Промышленный дизайн как профессиональная сфера. Пример работы над проектом: соковыжималка от Филиппа Старка. Концептуальные задачи и примеры решений, скетчинг. Виды материалов, зависимость формы объектов от выбранного материала и связь функции предмета и материалов, из которых он изготовлен. Способы работы с материалом.

Практика: выбор темы проекта. Генерирование идей в формате ментальных карт. Распределение работы (ролей) внутри группы в соответствии с выбранным проектом. Выбор темы. Разработка эскизов.

Тема 2.2.2. Иллюстрация. Создание персонажа. Введение в Adobe Photoshop.

Теория: иллюстрация, профессиональные области, где может быть занят иллюстратор. Теория композиции, работа с цветом, разработка персонажа, переход от ручного рисунка к цифровому, введение в Adobe Photoshop.

Практика: настольная игра состоит из игрового поля, игровых карточек и фигурок. В блоке «Иллюстрация» идет разработка персонажей для игровых карточек. От руки разрабатывается эскиз, который затем перерисовывается в Adobe Photoshop с параллельным изучением интерфейса программы. Готовые иллюстрации размещаются на макетах карточек как часть презентации проекта.

Тема 2.2.3. Графический дизайн. Введение в Adobe Illustrator.

Теория: графический дизайн как профессиональная область, примеры работ из разных областей графического дизайна (создание логотипов, фирменного стиля, печатной продукции, веб-дизайн). Продолжение теории композиции и работы с цветом. Введение в Adobe Illustrator.

Практика: создание игрового поля в программе Adobe Illustrator с изучением основных инструментов программы. Отличие векторной графики от растровой. Отрисовка базовых элементов игрового поля, сборка поля. Изображение размещается на макете для презентации. Также возможно создание логотипа для игры.

Тема 2.2.4. Работа с объемными объектами. Макетирование.

Теория: примеры работ с картоном или пластилином.

Практика: персонажи, созданные в блоке «Иллюстрация» разрабатываются как объемные объекты (материалы: картон или скульптурный пластилин): эскиз, объемная развертка, шаблоны деталей и сборка финального результата. При моделировании из пластилина основной акцент делается именно на форму, без лишних декоративных элементов.

Тема 2.2.5. Графический дизайн, иллюстрация, промышленный дизайн. Подготовка проекта к презентации. Вывод на печать.

Теория: предпечатная подготовка проекта (CMYK и RGB, выпуски под обрез). Портфолио дизайнера на Behance (примеры оформления).

Практика: подготовка макетов. Сборка финальной презентации проекта всей группой.

2.3 Студия звукорежиссуры и саунд - дизайна

Тема 2.3.1. Введение в историю музыки. Природа физики звука. Музыкальные жанры.

Теория: Знакомство с группой. Введение таймлайна: от доисторических времен до наших дней. Опрос: как вы думаете, как и почему появилась музыка? Введение первой даты: ок 40 тыс лет до н.э. первые музыкальные инструменты (обучающиеся предполагают, какие это инструменты: флейты из костей). Нанесение на таймлайн базовых дат: изобретение монохорда и диатоники Пифагора, появление нотной записи (Гвидо из Арrezzo), грегорианский хорал, появление полифонии, изобретение фортепиано, романтизм (отделение музыки от церкви), модернизм, XX век и появление электронных музыкальных инструментов, 2000-е годы, появление современных цифровых студий (в т.ч. которые используются в ШКИ). Демонстрация принципа продольной и поперечной волны. Понятие частоты, Герц. Введение понятия «слышимый частотный диапазон». Визуальное представление звука в современной DAW (digital audio workstation).

Понятие луп и сэмпл. Основные характеристики звука: опрос среди обучающихся с фиксацией ответов на флипчарте. Громкость, высота, продолжительность, тембр.

Практика: опыт – включение частотного генератора и рефлексия среди обучающихся: слышат ли они звук на определенной частоте? Опыт – включение популярного несколько лет назад семпла «Лорелл/Йенни» и опрос: кто что слышит? (Примечание: Обычно дети слышат «Йенни», в то время, как люди постарше слышат «Лорелл».

Тема 2.3.2. Основы работы в DAW (ПО для создания музыки). Понятие о темпе, размерности, метре.

Теория: описание интерфейса DAW (ПО для создания музыки). Основные инструменты. Понятие о темпе, ритме, размере. Привязка этих понятий к «умной сетке» в цифровой студии. Ритм-секция. Жанры современной электронной музыки в привязке к ритмическим рисункам. Устройство барабанной установки с демонстрацией визуального ряда и звуковыми фрагментами. Примеры эмуляции «живых ударных» в электронных устройствах.

Практика: создание ударного паттерна Four on the floor. Копирование элементов, внесение изменений. Добавление дорожек. Использование стоковых лупов и семплов.

Тема 2.3.3. Введение в элементарную теорию музыки. Тональность, лад. Знакомство с Midi-клавиатурой.

Теория: тональность, лад. Гармония. Гамма. Подключение Midi-клавиатуры. Понятие Midi, отличие midi-контроллера от синтезатора или ромплера.

Практика: создание короткой композиции из ударных, басовой линии, аккордовой гармонической последовательности. Коммутация звукового оборудования. Запись голоса. Базовая эквализация и компрессия. Звуковые Эффекты. Инструментарий звукового дизайнера.

Тема 2.3.4. Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.

Теория: Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.

Практика: Запись вокала на готовую музыку, написанную обучающимися или на музыку, подготовленную куратором. Работа с микрофоном и звукозаписывающим трактом. Редактирование клипов вокала. Демонстрация записи вокала. Индивидуальная работа с записью. Обсуждение результатов работы и обратная связь преподавателя на выполненные работы.

Тема 2.3.5. Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе. Работа с библиотекой звуков.

Теория: создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе.

Практика: Обучающиеся получают видео и библиотеку звуков. По пунктам подбирают звуки и редактируют аудио клипы. Записывают интершумы и магнитные шумы с помощью электромагнитного микрофона.

Тема 2.3.6. Имитация радио (интернет) подкаста.

Теория: Имитация радио (интернет) подкаста.

Практика: Запись подкаста (имитация радио эфира): треки проигрываются последовательно, сводятся друг с другом различными техниками, а поверх микса накладывается голоса обучающихся с описанием выбранного трека. Презентация подкаста. Обсуждение результатов. Выбор внешнего ресурса для размещения проекта. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете. Получение обратной связи с внешнего ресурса.

2.4 Студия интерактивных цифровых технологий

Тема 2.4.1. История интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре. Технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR).

Теория: Знакомство с группой. Техника безопасности. Погружение в историю интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре. Обзор самых популярных спектаклей и шоу с использованием интерактивных технологий. Обзор технологий виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR).

Практика: Выбор темы для проекта. Генерация и формирование идеи. Формирование команд и распределение ролей в команде (цифровой художник, дизайнер виртуальной среды, проектировщик-постановщик интерактивного пространства) с возможной ротацией. Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: выбор готовой локации (сцены) из библиотеки объектов; тестирование управления внешними контроллерами в выбранной локации (сцене) посредством оборудования виртуальной реальности.

Тема 2.4.2. Основные этапы создания интерактивного контента. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним. Конструктор интерактивных взаимодействий.

Теория: Основные этапы создания интерактивного контента: сценарий, объекты, локации, декорации, персонажи. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним.

Практика: Препродакшн. Разработка сценария в команде. Проработка основных этапов проекта. Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: выбор готового визуального контента: видео, фото, 3D объектов; тестирование технологии взаимодействия изображений на поверхности. Создание объектов (3D картин) в среде виртуальной реальности.

Тема 2.4.3. Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства. Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.

Теория: Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR): сходство и различия. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства. Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.

Практика: Продакшн. Тестирование устройств захвата и распознавания жестов, движения и мимики (кинект). Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: управление интерактивным пространством жестами и голосом, взаимодействие с предметами виртуальной среды.

Тема 2.4.4. Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам. Технологии захвата движения и мимики. Взаимодействие реального актера и виртуального персонажа. Цифровые персонажи.

Теория: Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам. Особенности работы с технологиями захвата движения и мимики. Взаимодействие реального актера и виртуального персонажа. Цифровые персонажи.

Практика: Продакшн. Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: распознавание движений и мимики человека с помощью камеры захвата движений и

мимики; интеграция движений и мимики цифровому персонажу; работа над проектом с библиотекой конструктора.

Тема 2.4.5. Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу. Восприятие зрителя. Цифровой перформанс.

Теория: Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу. Эффект полного погружения зрителя в сюжет постановки. Восприятие зрителя: зрение, слух, кинестетика. Цифровой перформанс.

Практика: Сборка проекта в конструкторе интерактивных взаимодействий: выбор из библиотеки формата проекта (VR/AR/MR); подбор необходимого контента: построение локации, выбор персонажа, выбор взаимодействия, сюжетная линия, выбор способа демонстрации.

Тема 2.4.6. Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу.

Теория: Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу. Основные этапы подготовки. Цифровые платформы для демонстрации интерактивных спектаклей и шоу. Премьера: ключевые моменты.

Практика: Командная демонстрация проекта перед одноклассниками: обучающиеся рассказывают о своем командном проекте – основную идею и сюжет, используемые цифровые инструменты, этапы производства проекта. Ответы на вопросы. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете.

2.5 Студия современной электронной музыки

Тема 2.5.1. Краткая история развития современной и электронной музыки.

Теория: Знакомство с группой. История зарождения и видоизменения современной и электронной музыки: аналоговый синтез звука, пионеры электронной музыки, становление цифровой эры в индустрии.

Практика: Общение с группой в целях установления понимания учащимися стилистических различий и творческих форм электронной музыки.

Тема 2.5.2. Особенности и различия современных электронных жанров.

Теория: Ритмические, стилистические и прочие различия современных электронных жанров с подробным обзором и примерами культовых произведений.

Практика: Обсуждение стилей музыкальной формы относительно теории музыки, звуковых приёмов.

Тема 2.5.3. Основы работы в DAW. Организация рабочих процессов. Дисциплина настройки рабочей станции. Перенос данных между ПК/DAW.

Теория: Обзор интерфейса DAW, органы управления и работа с DAW.

Практика: Игра на миди контроллере. Работа со звуком в среде DAW, в том числе с помощью контроллеров.

Тема 2.5.4. Структура композиции.

Теория: Изучение структуры композиции, азы аранжировки. Основные типы строения тела музыкальной композиции. Работа с аналоговыми сигналами MIDI данными. Работа с аналоговым сигналом и MIDI данными.

Практика: Создание аранжировки в нескольких вариантах с использованием альтернативных концовок, переаранжировка.

Тема 2.5.5. Варпинг. Ресэмплинг. Режим Loop. Автоматизация. Группирование. Запись.

Теория: Теоретические знания в области варпинга, ресэмплинга звуковых данных и режима loop, с практическими примерами.

Практика: Игра на миди клавиатуре. Работа со звуком в среде DAW, в том числе с помощью контроллеров.

Тема 2.5.6. Подготовка аудиоматериала для отдачи на сведение. Базовое сведение электронной музыки.

Теория: Общее представление сведения аудиоматериалов. Быстрые способы сведения демо-трека и подготовки материала для передачи инженером.

Практика: Обучающиеся передают аудиоматериал друг другу в формате «композитор-режиссёр».

Студия фото- и видеопроизводства

Тема 2.6.1. Съемка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съёмочный процесс, этапы и участники.

Теория: Знакомство с группой. Съёмка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съёмочный процесс, этапы и участники.

Практика: Выбор темы для проекта. Генерация, разработка идеи. Концепция проекта - как авторского или коммерческого продукта (серия фотографий и видеоролик, художественное высказывание на тему, волнующую автора или рекламирующих какой-то продукт, явление или событие). Поиск фото и видео референсов в интернете и соцсетях на выбранную тему. Формирование групп и распределение ролей (оператор, свет, звук) внутри группы с возможной ротацией.

Тема 2.6.2. Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка.

Теория: Препродакшн. Идея. Разработка сценария. Поиск визуального решения. Раскадровка.

Практика: Препродакшн. Совместная разработка сценария. Рисование раскадровки. Выбор локации, художественного решения, визуализация, подбор актёров. Подготовка чек-листа для съёмки.

Тема 2.6.3. Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.

Теория: Видеопродакшн: основы, процесс, результат. Примеры. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования, используемого для проекта и основные функции.

Практика: Обучающиеся готовят и настраивают оборудование, снимают сцены под руководством педагога в соответствии с разработанным сценарием и раскадровкой.

Тема 2.6.4. Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.

Теория: Фотопродакшн: основы, процесс, результат. Примеры. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования, используемого на занятии и основные функции.

Практика: Обучающиеся готовят и настраивают оборудование, фотографируют рекламируемые предметы и героев проекта в соответствии с разработанным сценарием проекта.

Тема 2.6.5. Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.

Теория: Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.

Практика: Обучающиеся импортируют на компьютеры и просматривают отснятый видеоматериал. Обсуждение результатов видеосъёмки и выбор лучших кадров. Монтаж и цветокоррекция. Элементы моушн-дизайна

Тема 2.6.6 Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.

Теория: Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.

Практика: Обучающиеся импортируют на компьютеры сделанные фотографии. Обсуждение результатов фотосъемки и выбор лучших кадров. Цветокоррекция. Печать. Выбор внешнего ресурса для размещения проекта: познакомить с доступными ресурсами. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете.

Модуль 3. Проектный модуль

(работа над проектом в студиях под руководством преподавателей)

Проект 3.1. Студия анимации

Тема проекта: Анимационное осмысление художественных текстов малых форм.

Практика: планирование проекта, распределение задач, работа над проектом с использованием оборудования студии, подготовка к защите. Подготовка коротких анимационных фильмов на основе художественных текстов. Акцент на аналитической и креативной работе с текстом, сценарной и режиссерской работе.

Проект 3.2 Студия дизайна

Тема проекта: Художественное освоение природных ландшафтов региона.

Практика: планирование проекта, распределение задач, работа над проектом с использованием оборудования студии, подготовка к защите. Акцент на узнавании, изучении уникальных природных зон региона, флоры и фауны. Поиск вдохновения в живой природе. Поиск художественных форм, совмещение. Работа со стилизацией, разработка мерча.

Проект 3.3 Студия звукорежиссуры и саунд-дизайна

Тема проекта: «Демо-версия мини-сериала» – история о путешествиях по вселенным, планетам и временным пластам под ретрофутуристическую музыку.

Практика: планирование проекта, распределение задач, работа над проектом с использованием оборудования студии, подготовка к защите. Группе обучающихся предстоит создать серию с полным циклом разработки: сюжетный поворот и соответствующая звуковая форма: открывающая мелодия, джинглы, запись закадрового текста.

Проект 3.4 Студия интерактивных цифровых технологий

Тема проекта: Серия 3D-моделей на выбранные темы.

Практика: планирование проекта, распределение задач, работа над проектом с использованием оборудования студии, подготовка к защите. Конструирование виртуальных миров. Практическое изучение миростроения в креативных индустриях.

Проект 3.5 Студия современной электронной музыки

Тема проекта: Создание аудиоматериала в соответствии с выбранным направлением (выбирается обучающимися). Это может быть - как музыкальный продукт, так и оформление к некоему видеоряду.

Практика: планирование проекта, распределение задач, работа над проектом с использованием оборудования студии, подготовка к защите.

Проект 3.6 Студия фото- и видеопроизводства

Тема проекта: Видеоконсервация впечатлений и переживаний.
Практика: планирование проекта, распределение задач, работа над проектом с использованием оборудования студии, подготовка к защите. Видеоформат как сохранение чувственного опыта: летних воспоминаний, детских воспоминаний.

Модуль 4. Межстудийные проекты

Тема 4.1. Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.

Практика: мозговой штурм для формулировки идеи проекта. Обсуждение вариантов представления результатов проекта.

Тема 4.2. Планирование проекта.

Практика: обсуждение подходов к планированию творческого проекта. Использование специального программного обеспечения для планирования и реализации проекта (Google Calender, Trello). Работа в малых группах над составлением формы для планирования проекта (этапы проекта, важная информация, сроки, участники, необходимые материалы и оборудование). Заполнение формы по проекту (в группе или индивидуально). Обсуждение сложностей при планировании творческих проектов.

Тема 4.3. Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.

Теория: теоретический материал по теме проекта.

Практика: работа над проектами в студиях (индивидуально или в группе) под руководством педагогов в соответствии с составленным планом реализации.

Тема 4.4. Организация Фестиваля креативных индустрий и подготовка проектов к презентации на Фестивале.

Практика: Планирование работ, график. Распределение ролей и задач: выбор локаций, оформление локаций, изготовление полиграфии, звуковое оформление, общая координация. Обсуждение возможных форматов представления творческого проекта. Генерация идей для презентации (представления) готовых проектов. Репетиция представления творческих проектов.

Тема 4.5. Фестиваль креативных индустрий

Практика: Проведение фестиваля. Представление творческих проектов.

Тема 4.6. Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.

Практика: итоговая рефлексия. Что получилось? Что было сложно? Что понравилось? Что можно улучшить? Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.

Планируемые результаты

Личностные:

- обучающийся определяет собственные ценностные ориентиры, умеет выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков, принимать решения;
- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, педагогам и работникам;
- обучающийся учитывает разные мнения и стремится к координации различных позиций;

- 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, соотносит их 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.

Предметные:

Анимация

- обучающийся знает принципы сценарной работы, умеет работать над сценарием;
- обучающийся знает принципы режиссерской работы;
- обучающийся реализует художественную постановку 1 анимационного ролика, в котором технически персонаж и фон контрастны по отношению друг к другу, изображение соответствует режиссерскому замыслу, передает атмосферу и настроение сценария;
- обучающийся знает принципы технических настроек для съемки аналоговой анимации, может самостоятельно установить штатив и камеру, подобрать освещение, выставить настройки камеры для съемки;
- обучающийся знает основы компоновки сцены перед началом анимации, расписывает анимацию, предполагаемую в сцене, готовит необходимые ракурсы персонажа, вещи, технически разбивает фон на необходимое количество планов и изготавливает их;
- обучающийся знает базовые законы движения и необходимую производственную терминологию (ускорение, замедление, движение по дуге, стрейч, сквош, подготовка и остаточное движение);
- обучающийся может на базовом уровне провести монтажа в Adobe Premiere, создать и настроить проект, ориентироваться в рабочих областях программы, способен сформировать последовательность из анимационных сцен, соединить их со звуковой дорожкой, осуществить рендер видео;
- обучающийся соединяет, корректирует и совмещает анимационные сцены, ориентируясь на заложенный в раскадровке хронометраж, чередует крупность планов и их продолжительность, ориентируясь на диалоги, скорость движения в сценах, добивается контрастного чередования движения и паузы на экране, согласует ритм монтажа с режиссерским замыслом;
- обучающийся знает принципы и на базовом уровне может работать с тремя уровнями звука: голос, шумы, музыка;
- обучающийся знает производственную цепочку анимационного фильма: сценарий, раскадровка, художественная постановка, рисование фонов и персонажей, анимация, монтаж, озвучание, сведение, мастеринг.

Дизайн

- обучающийся знает несколько способов генерации, понимает принципы проработки и оценки идей для решения дизайн-задач, таких как плакат, узор (паттерн), настольная игра;
- обучающийся умеет визуализировать более одной идеи в виде простого эскиза с использованием элементарных техник и базовых материалов для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки);
- обучающийся знает несколько техник создания двумерного изображения (рисунка, коллажирования, графики);
- обучающийся способен создать на базовом уровне рисунок, коллаж, узор (паттерн), используя базовые материалы для визуализации;
- обучающийся умеет на базовом уровне работать с основными инструментами векторной программы создания изображения Adobe Illustrator;
- обучающийся знает несколько способов создания трехмерного объекта: моделирования, макетирования и способен создать трехмерный прототип настольной игры с использованием различных материалов, таких как бумага, картон.

Звукорежиссура и саунд-дизайн

- обучающийся знает базовые принципы разработки и реализации звуковых решений для нескольких видов аудиовизуальных произведений – музыкальная композиция, радио-подкаст, аудиокнига;
- обучающийся знает базовые принципы работы и решает простые задачи с использованием такого звукового оборудования как звуковая карта, различные типы микрофонов, рекордеры, звуковые контроллеры;
- обучающийся познакомился с несколькими техниками звукозаписи – запись диктора, актёров речевого и шумового озвучания, вокалистов, музыкальных инструментов;
- обучающийся знает базовые принципы обработки звукового сигнала и умеет на уровне начинающего пользователя работать в звуковом редакторе CubasePro, применять звуковые плагины;
- обучающийся знает базовые принципы саунд-дизайна на применил их для выполнения задачи записи шумов для видеофрагмента;
- обучающийся идентифицирует 4–5 различных музыкальных жанров;
- обучающийся знает про принципы продажи музыкальной композиции, сервисы для стриминга, площадки для совместной работы с артистами, дистрибьюторские площадки.

Интерактивные цифровые технологии

- обучающийся знает и понимает принципы работы медиа оборудования - шлем виртуальной реальности, очки дополненной реальности, проекционное оборудование, конструктор интерактивных взаимодействий, система захвата движения;
- обучающийся на базовом уровне может подключить, настроить и работать с проекционным оборудованием и VR/AR/MR оборудованием;
- обучающийся знает и понимает основные понятия: дополненная реальность, смешанная реальность, оптический трекинг, маркерная и безмаркерная технологии, интерактивное пространство, цифровая проекция;
- обучающийся знает пользовательский интерфейс профильного ПО, базовые объекты инструментария;
- обучающийся создает простые VR/AR/MR-проекты, знает основы 3D пространства;
- обучающийся умеет активировать запуск приложений виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR), устанавливать их на устройства и тестировать.

Современная электронная музыка

- обучающийся знает историю зарождения и развития музыки с древних времен по настоящее время, ключевых композиторов (музыкальных деятелей);

- обучающийся знает элементарную теорию музыки, ориентируется в музыкальных понятиях, терминах и может применить свои знания на практике для создания звуковых фрагментов, 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 виртуальных музыкальных инструментов с использованием мидиконтроллера;
- обучающийся получил представление о музыкальной индустрии (радио, телевидение, интернет, киноиндустрия), оформлении и использовании авторских прав в музыкальной индустрии, способах дистрибуции, стриминга и монетизации.

Фото- и видеопроизводства

- обучающийся знает принципы работы и умеет использовать для решения простых задач основное и вспомогательное видео и фотооборудования – камеры, объективы, фильтры для объективов, источники света, рассеиватели, стойки;
- обучающийся знает этапы и последовательность действий для создания видео под конкретную поставленную задачу;
- обучающийся знает этапы и последовательность действий для создания фото под конкретную поставленную задачу;
- обучающийся знает перечень качественных характеристик видео - композиция кадра, движение в кадре, фокус, расстановка света - и может провести оценку этих характеристик в соответствии с предложенной шкалой оценки;
- обучающийся знает перечень качественных характеристик фото - композиция кадра, фокус, расстановка света - и может провести оценку этих характеристик в соответствии с предложенной шкалой оценки;
- обучающийся знает основные этапы монтажа видеоряда и цветокоррекции, может реализовать отдельные действия в соответствии с поставленной задачей;
- обучающийся может построить простой сюжет и снять короткий видеоряд.

Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий, промежуточный и итоговый контроль. *Текущий контроль* – оценка уровня и качества освоения тем разделов программы и личностных качеств обучающихся; осуществляется на занятиях в течение всего периода освоения программы.

Промежуточный контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы в конце каждого семестра.

Итоговый контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению всего периода обучения по программе.

Диагностика уровня личностного развития обучающихся проводится по следующим параметрам: умение слушать, умение выделить главное, умение планировать, умение ставить задачи, культура речи, самоконтроль, воля, выдержка, самооценка, мотивация, социальная адаптация.

Формами контроля являются: педагогическое наблюдение, выполнение практических и творческих заданий педагога, анализ на каждом занятии педагогом и обучающимися качества выполнения практических и творческих работ, показы актерских миниатюр, итоговые мероприятия в конце каждого семестра.

Формы фиксации результатов: видеозапись презентаций проектов, отзывы (обучающихся и родителей).

Методическое обеспечение программы

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов	Методические материалы
1.1	Анимация.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Работа в группах.	Презентация. Тематическое тестирование.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстративный материал.
1.2	Дизайн.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Работа в группах.	Презентация. Тематическое тестирование.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстративный материал.
1.3	Звукорежиссура и саунд-дизайн	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Работа в группах.	Презентация. Тематическое тестирование.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстративный материал.
1.4	Интерактивные цифровые технологии	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Работа в группах.	Презентация. Тематическое тестирование.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстративный материал.
1.5	Современная электронная музыка	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Работа в группах.	Презентация. Тематическое тестирование.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстративный материал.
1.6	Фото-и видеопроизводство	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Работа в группах.	Презентация. Тематическое тестирование.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстративный материал.
	Раздел 2.1.Студия анимации				
2.1.1	История анимации. Зарождение, развитие анимации. История компьютерной графики.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Групповая работа.	Обсуждение. Вопросы.	Проектор, экран, ноутбук, фрагменты анимационных фильмов.
2.1.2	Классификация методов анимации. Основные определения и понятия в области анимации. Методы компьютерной анимации. Метод захвата движения.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Групповая работа. Индивидуальная работа.	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстративный материал. Блокноты, карандаши, маркеры.
2.1.3	Этапы создания анимационного проекта. (Основные принципы создания анимационных проектов. Процесс создания анимационных	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Выставка. Постановочный тест. План дальнейшей работы.	Проектор, экран, ноутбук, фрагменты анимационных фильмов. Материалы для изготовления фонов и персонажей.

	проектов. Создание раскадровки. Тайминг и распределение фаз движения.)				
2.1.4	Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика перекладного персонажа, общий и крупный план. Базовые законы анимационного движения.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Разбор примеров. Инструкции. Индивидуальная работа.	Совместный просмотр. Обратная связь от обучающихся, от преподавателя.	Камера, штатив. Материалы для изготовления фонов и персонажей.
2.1.5	Программы для создания компьютерной анимации. Обзор программ для создания анимации. Реализация принципов анимации.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Работа в командах.	Совместный просмотр. Обратная связь от обучающихся, от преподавателя.	Оборудование для анимации.
2.1.6	Основы программ для создания анимации. Ритм, паузы и движение в монтаже.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Совместный просмотр. Обратная связь от обучающихся, от преподавателя.	Специализированное оборудование студии.
Раздел 2.1. Студия дизайна					
2.2.1	Дизайн-мышление. Задачи дизайна. Виды дизайна. Генерация идей. Разработка эскизов.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации. Блокноты, карандаши, маркеры.
2.2.2	Иллюстрация. Создание персонажа. Введение в Adobe Photoshop.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от преподавателя.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации. Компьютеры со специализированным ПО.
2.2.3	Графический дизайн. Введение в Adobe Illustrator.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации. Компьютеры со специализированным ПО.
2.2.4	Работа с объемными объектами. Макетирование.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение результатов. Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.	Картон или скульптурный пластилин.
2.2.5	Графический дизайн, иллюстрация, промышленный дизайн. Подготовка	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Групповая работа	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя.	Принтер.

	проекта к презентации. Вывод на печать.				
	Раздел 2.1.Студия звуорежиссуры и саунд-дизайна				
2.3.1	Введение в историю музыки. Природа физики звука. Музыкальные жанры.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Чек-лист. Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации.
2.3.2	Основы работы в DAW (ПО для создания музыки). Понятие о темпе, размерности, метре.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Индивидуальная работа.	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук, DAW/
2.3.3	Введение в элементарную теорию музыки. Тональность, лад. Знакомство с Midi - клавиатурой.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.	Midi-клавиатура.
2.3.4	Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа. Индивидуальная работа.	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.
2.3.5	Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе. Работа с библиотекой звуков.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Обратная связь от преподавателя. Самооценка	Специализированное оборудование студии.
2.3.6	Имитация радио (интернет) подкаста.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Презентация подкаста. Обратная связь от преподавателя. Групповое обсуждение. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.
	Раздел 2.4.Студия интерактивных цифровых технологий				
2.4.1	История интерактивных и иммерсивных.	Интерактивная лекция.	Презентация. Разбор примеров. Генерация идей.	Обсуждение результатов работы. Опрос. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук, примеры шоу.

	технологий, их использование в театре.	Практическая деятельность.	Планирование работ. Групповая работа.		Специализированное оборудование студии.
2.4.2	Основные этапы создания интерактивного контента.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Обсуждение результатов работы. Обратная связь. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.
2.4.3	Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства. Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Обсуждение результатов работы и возникших проблем. Составление инструкции. Рефлексия групповая.	Специализированное оборудование студии.
2.4.4	Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам. Технология захвата движения и мимики. Взаимодействие реального актера и виртуального персонажа. Цифровые персонажи.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Презентация результатов работы. Критериальная оценка результатов работы. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.
2.4.5	Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Обсуждение идей. Обратная связь. Чек-лист.	Специализированное оборудование студии.
2.4.6	Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Групповая работа.	Демонстрация результатов групповой работы. Обратная связь.	Специализированное оборудование студии.
	Раздел 2.5. Студия современной электронной музыки				
2.5.1	Краткая история развития современной электронной музыки. Определение профессий, связанных с индустрией.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Чек-лист. Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.

2.5.2	Особенности и различия современных жанров электронной музыки.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Индивидуальная работа.	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.
2.5.3	Основы работы в DAW. Организация рабочих процессов. Дисциплина настройки рабочей станции. Перенос данных между ПК/DAW.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Индивидуальная работа.	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.
2.5.4	Структура музыкальной композиции.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Индивидуальная работа.	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.
2.5.5	Варпинг. Ресэмплинг. Режим Loop. Автоматизация. Группирование. Запись.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Индивидуальная работа.	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.
2.5.6	Подготовка аудиоматериала для отдачи на сведение. Базовое сведение электронной музыки.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Индивидуальная работа.	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.
	Раздел 2.6. Студия фото- и видеопроизводства				
2.6.1	Съемка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съёмочный процесс, этапы и участники.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Генерация идей. Планирование работы. Индивидуальная работа. Групповая работа.	Обратная связь от обучающихся. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук, фотографии, видео.
2.6.2	Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Инструкция. Групповая работа.	Обратная связь от преподавателя. Обсуждение чек-листов для проведения съемки.	Бумага, карандаши, маркеры.
2.6.3	Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Инструкция. Групповая работа.	Обратная связь от обучающихся. Самооценка.	Специализированное оборудование студии.
2.6.4	Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Инструкция. Групповая работа.	Самооценка. Обратная связь.	Специализированное оборудование студии.

	использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.				
2.6.5	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн - дизайна	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Индивидуальная работа. Обсуждение.	Просмотр видеоработы. Саморефлексия от обучающихся. Сравнение результата с задуманным проектом.	Специализированное оборудование студий.
2.6.6	Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Групповая работ.	Просмотр фоторабот. Саморефлексия от обучающихся. Сравнение результата с задуманным проектом. Подведение итогов преподавателем.	Специализированное оборудование студий.
3.1	Анимация. Проект	Консультации. Практическая деятельность.	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Обсуждение промежуточных этапов работы.	Специализированное оборудование студий.
3.2	Дизайн. Проект	Консультации. Практическая деятельность.	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Обсуждение промежуточных этапов работы.	Специализированное оборудование студий.
3.3	Звукорежиссура и саунд-дизайн. Проект	Консультации. Практическая деятельность.	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Обсуждение промежуточных этапов работы.	Специализированное оборудование студий.
3.4	Интерактивные цифровые технологии. Проект	Консультации. Практическая деятельность.	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Обсуждение промежуточных этапов работы.	Специализированное оборудование студий.
3.5	Современная электронная музыка. Проект	Консультации. Практическая деятельность.	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Обсуждение промежуточных этапов работы.	Специализированное оборудование студий.
3.6	Фото- и видеопроизводство. Проект	Консультации. Практическая деятельность.	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Обсуждение промежуточных этапов работы.	Специализированное оборудование студий.
4.1	Выбор тематики и формата творческого проекта.		Обсуждение. Групповая работа.	Перечень идей проектов.	Бумага, карандаши, маркеры, ноутбуки.

	Формулировка идеи проекта.				
4.2	Планирование проекта.	Практическая деятельность	Обсуждение. Групповая работа.	План проекта.	Бумага, карандаши, маркеры, ноутбуки.
4.3	Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.	Консультации. Практическая деятельность.	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Обсуждение промежуточных этапов работы.	Специализированное оборудование студий.
4.4	Организация Фестиваля креативных индустрий и подготовка проектов к презентации на Фестивале.	Практическая деятельность	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Репетиция презентаций проектов.	Специализированное оборудование студий.
4.5	Фестиваль креативных индустрий	Практическая деятельность	Групповая работа. Показ.	Фестиваль. Защита проекта.	Проектор, экран, ноутбук, микрофоны, камеры.
4.6	Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.	Практическая деятельность	Групповая работа. Презентация.	Рефлексия. Обратная связь.	Проектор, экран, ноутбук

Литература

Литература для педагога:

1. Барбанель Д. Design Workout. Тренировка мышления будущего. М.: Мастерская, 2013.
2. Гибсон Д. Искусство сведения. Warner Books, 2007.
3. Железняков В. Цвет и контраст. Технология и творческий выбор. М.: ВГИК, 2001.
4. Иттен И. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.
5. Келби С. Цифровая фотография. М.: Вильямс, 2017.
6. Кириллова Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества: [учебное пособие]. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2013.
7. Кружалова А. Социальная фасилитация как фактор активизации творчества подростков / Анастасия Кружалова. М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2019.
8. Лапин А. Фотография как... М.: Эксмо, 2010.
9. Макарова Е. Освободите слона. М.: ООО «Издательский дом «Самокат», 2014.
10. Найджел Чепмен, Дженни Чепмен. Цифровые технологии мультимедиа. М., Диалектика, 2005.
11. Новые аудиовизуальные технологии. Отв. ред. К. Э. Разлогов. Москва 2005.
12. Норман Д. Дизайн привычных вещей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013.
13. Ньюэлл Ф. Project-студии – маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002.
14. Петрова Н. Виртуальная реальность. Современная компьютерная графика и анимация. М., Аквариум, 2004.
15. Родари Дж. Грамматика фантазии. М.: ООО «Издательский дом «Самокат», 2017.
16. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2017.
17. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2019.
18. Ставроу М. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003.
19. Стокман С. Как снять отличное видео. Книга для тех, кто мечтает снимать. М.: Эксмо-пресс, 2019.

20. Уайтекер Г., Халанс Дж. Тайминг в анимации.
21. Фриман М. Взгляд фотографа. Как научиться разбираться в фотоискусстве, понимать и ценить хорошие фотографии. М.: Добрая книга, 2019.
22. Фриман М. Дао цифровой фотографии. Искусство создавать удачные фотоснимки. М.: Добрая книга, 2018.
23. Цифровое искусство: история, теория, практика: учеб. пособие А. Н. Лаврентьев, Е. В. Жердев, В. В. Кулешов и др. М.: МГХПА им. С. Г. Строганова, 2016.
24. Чихольд, Я. Облик Книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике. М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018.

Литература для обучающихся:

1. Бейрут М. Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне. М.: Манн, Иванов и Фербер 2019.
2. Бергер Д. Искусство видеть. Клаудберри, 2012.
3. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020.
4. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020.
5. Иттен И. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.
6. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020.
7. Келби С. Цифровая фотография. М.: Вильямс, 2017.
8. Лапин А. Фотография как... М.: Эксмо, 2010.
9. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
10. Мунари, Б. Дизайн как искусство. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2020.
11. Мунари Б. Рисуем дерево. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2016.
12. Стокман С. Как снять отличное видео. Книга для тех, кто мечтает снимать. М.: Эксмо-пресс, 2019.
13. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2019.
14. Фриман М. Взгляд фотографа. Как научиться разбираться в фотоискусстве, понимать и ценить хорошие фотографии. М.: Добрая книга, 2019.
15. Фриман М. Дао цифровой фотографии. Искусство создавать удачные фотоснимки. М.: Добрая книга, 2018.

Литература для родителей:

1. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020.
2. Лемов Д., Вулвей Э., Енци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016.
3. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018.
4. Перри, Г. Потому что это – современное искусство. М.: Издательство «Э», 2017.

Интернет источники

<http://biblioteka.teatr-obraz.ru/text>