

Приложение
к приказу №35/01-08
от 25 июня 2024 года

Министерство культуры, национальной политики и архивного дела
Республики Мордовия

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Республики Мордовия
«Саранское художественное училище имени Ф. В. Сычкова»

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

Разработчик: Кузьмина И. Н. заведующий ШКИ

Саранск 2024

Пояснительная записка

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 до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р);

– Концепцией развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 20 сентября 2021 г. № 2613-р;

– Постановлением Правительства РФ от 24.12.2021 года № 2441 «О внесении изменений в государственную программу Российской Федерации «Развитие культуры»;

– Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

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

– Приказом Минобрнауки России № 816 от 23.08.2017 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

– Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– локальными актами государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения Республики Мордовия «Саранское художественное училище имени Ф. В. Сычкова», регламентирующими организацию образовательного процесса.

1. Актуальность, направленность и особенности реализации образовательной программы

В современной России успешно развивается процесс создания школ креативных индустрий организаций сферы культуры, имеющих лицензии на осуществление образовательной деятельности, и внедрения в них эффективных моделей коммуникации с обучающимися, направленных на повышение качества оказываемых организациями услуг, в целях реализации инициативы социально-экономического развития Российской Федерации «Придуманно в России».

В Саранске в мае 2024 года на ресурсной базе государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения Республики Мордовия «Саранское художественное училище имени Ф. В. Сычкова» создано специализированное образовательное структурное подразделение дополнительного образования – «Школа креативных индустрий» (далее – ШКИ).

Это учебный центр, где современный подросток сможет актуализировать свой творческий потенциал в одном или нескольких направлениях креативных индустрий. Здесь реализуются общеразвивающие программы в сфере современного дизайна; анимации и 3-D графики; фото- и видеопроизводства и другие.

Дополнительная общеразвивающая программа «Креативные индустрии», её содержание и сроки обучения разработаны и утверждены в учреждении, осуществляющем образовательную деятельность, – государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении Республики Мордовия «Саранское художественное училище имени Ф. В. Сычкова» (далее – Училище).

Программа предназначена для реализации в контексте дополнительного образования (подвид дополнительного образования: дополнительное образование детей) и имеет культурно-просветительскую направленность, включающую взаимодействие художественного творчества и интерактивных цифровых технологий.

Цель программы: ознакомление обучающихся со знаниями и навыками в сфере креативных (творческих) индустрий (технологий).

Реализация Программы обеспечивает формирование и развитие творческих способностей, организацию свободного времени, адаптацию к жизни в обществе, профессиональную ориентацию, поддержку талантливых и одаренных детей. Программа учитывает возрастные и индивидуальные особенности детей.

ШКИ включает 3 студии, каждая из которых соответствует одному из направлений креативных индустрий: студию фото- и видеопроизводства; студию анимации и 3-D графики и студию дизайна.

В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий: медиа и коммуникаций, дизайна, интерактивных цифровых технологий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и владеющие разнообразными практиками обучения и повышения квалификации с использованием актуальных российских и зарубежных программ.

В рамках данной Программы образовательный опыт обучающихся может быть сформирован путём освоения основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и реализации собственных проектов.

Главная особенность данной Программы – модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из

направлений ШКИ, межстудийное взаимодействие и обучение посредством проектной деятельности (индивидуальное и командное), рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов (в том числе и работа над улучшениями созданных креативных продуктов) для дальнейшего совершенствования практических навыков.

Программа предусматривает два этапа:

первый год обучения – знакомство обучающихся со спецификой креативных индустрий в целом и занятия в каждой из студий;

второй год обучения – учащийся выбирает одну из студий (или одну из, специализаций студий) для углубленного обучения и посещает её в течение года.

Региональная специфика Программы учитывает текущую ситуацию по развитию креативных (творческих) индустрий в Республике Мордовия и выражается в создании арт-кластера и арт-резиденции как инфраструктуры поддержки.

Вследствие увеличения количества благоустроенных творческих пространств и появления новых креативных кластеров остро ощущается дефицит специалистов, имеющих соответствующий уровень компетенций в сфере креативных индустрий.

Процесс формирования компетенций у молодёжи в сфере креативных индустрий должен начинаться ещё в подростковом возрасте и стать непрерывным. ШКИ в данной системе выступает звеном первичной ориентации граждан в системе координат современного творческого мира. На начальной ступени обучения каждый может познакомиться с актуальными видами креативных профессий, развить креативное мышление.

В этом контексте ШКИ выступает и как место объединения и коммуникации креативных (творческих) граждан, и интерактивная площадка для подростков, имеющих творческий потенциал, с целью вовлечения их в дизайн-деятельность, и как образовательный центр получения компетенций в сфере креативных (творческих) технологий, способствующих активному развитию креативных индустрий с гибкой, умной программой, опирающейся на региональный компонент. Его специфика заключается в освоении истории родного края, этнического прошлого своего народа, что позволяет сохранить культурную среду, которая создавалась предками в тесном единстве с фольклором, устным народным творчеством, жизненным укладом, ремесленными традициями и общей культурой.

В рамках Программы параллельно с изучением специализированных дисциплин допускаются ознакомительные курсы по основам мировой художественной культуры, драматургии, предпринимательской деятельности и др., проведение тренингов по командному сотворчеству, посещение театров, просмотры фильмов с обсуждением.

2. Обучающиеся по программе «Креативные индустрии»

В ШКИ получать дополнительное образование и развивать творческие навыки могут ученики 5-11 классов общеобразовательной школы в возрасте 12-17 лет, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных технологий (анимации, 3-D графики, дизайна, фото- и видеопроизводства), готовые к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Особенности состава обучающихся: смешанный по возрасту состав, групповое, обучение.

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

3. Объём и сроки реализации программы

Срок реализации программы – 2 года:

1-й год обучения – с сентября по май (288 часов на группу не более 10 человек);

2-й год обучения – с сентября по май (288 часов на группу не более 10 человек).

Объём программы – 630 академических часов.

График проведения занятий: 3 дня в неделю – 3 раза по 3 академических часа.

Продолжительность одного академического часа составляет 40 минут. После каждого часа занятий запланирован перерыв для отдыха и проветривания продолжительностью 5-10 минут.

4. Цели программы:

Цели: знакомство обучающихся с креативными индустриями путём проектной работы с привлечением представителей конкретных творческих профессий; помощь обучающимся в определении направления специализации и дальнейшей профессиональной ориентации.

5. Задачи программы

5.1. Обучающие:

– сформировать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;

– обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: подготовительный (препродакшн), сам процесс (продакшн), производство и дальнейшее использование продукта (постпродакшн);

– научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений креативных индустрий.

5.2. Развивающие:

– освоить алгоритм действий и различных методов анализа задач и кейсов из креативной индустрии;

– развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;

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

5.3. Воспитательные:

- привлечь обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- сформировать и развить умение работать в команде, умение выслушать друг друга;
- воспитать чувство ответственности за партнеров и за себя;
- сформировать умение поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитать стремление к самостоятельности и проявлению инициативы.

6. Условия реализации программы

6.1. Условия приёма на обучение по программе:

Общее число обучающихся на бюджетной основе обучения – 60 человек, сформированных в группы не более 10 человек для работы по студиям.

Творческие испытания при приёме не предусмотрены.

6.2. Особенности организации образовательного процесса, формы, технологии и методы обучения:

Образовательный процесс организован очно с элементами дистанционного обучения, вариативностью рабочих образовательных программ в каждой студии.

Формы 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.

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 обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и детей с особенностями развития организуется образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся.

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

Формы организации деятельности обучающихся на занятиях: фронтальная, коллективная, групповая, подгрупповая, индивидуально-групповая.

7. Материально-техническое оснащение образовательного процесса

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

7.1. Студия анимации и 3D графики

Студия предназначена для теоретических занятий и съёмочного процесса и предполагает размещение не более 10 обучающихся и одного педагога.

Оборудование: шкафы, стеллажи, столы ученические, стол для преподавателя, стулья ученические, кресло для преподавателя, рабочие станции 3D-моделирования и анимации, мониторы, графические планшеты, программное обеспечение трёхмерной анимации, программное обеспечение 2D-анимации, программное обеспечение видеомонтажа, программное обеспечение для рендера сцен, программное обеспечение для съёмки, наушники, программное обеспечение «Конструктор интерактивных взаимодействий», рабочая станция монтажа и компоузинга для преподавателя, акустический монитор, мониторный контроллер, дисковое хранилище, сетевой коммутатор, источник бесперебойного питания, программа хромакей (2 x 2) на каркасе, световые планшеты, стойки для осветителей, кабели usb-miniusb, сетевые адаптеры, студийные осветители, камеры «Canon», штативы, ноутбуки для съёмки на станке, оборудование для съёмок stop-motion-анимации, световые блоки с тремя ярусами, интерактивная панель, катридеры.

7.2. Студия дизайна

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

Оборудование: шкафы, стеллажи, столы ученические, столы, столы для преподавателя, стулья ученические, кресла для преподавателя, пресс обжимной, лазерный станок, терморезущий станок, плоттер, принтеры широкоформатные, принтер цветной, 3 D-принтер, МФУ, сканер, ноутбуки, жёсткие диски для сетевого накопителя, сетевые накопители, мыши компьютерные, графические планшеты, планшеты, сетевые фильтры.

7.3. Студия фото- и видеопроизводства

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

Оборудование: шкафы, стеллажи, столы ученические, столы для преподавателя, стулья ученические, кресло для преподавателя, экран, компьютеры, наушники, программное обеспечение, хранилище данных, ноутбуки, видеокамера, камера со стабилизатором, набор объективов, полнокадровая беззеркальная камера со стандартными объективами, дополнительные аккумуляторы к камерам и соответствующим к ним зарядным устройством, SD-карты, наборы фотографических фонов, кинохлопушка, видеоштативы, фотоштативы, слайдер с возможностью программирования движения, лайтбокс для проведения предметной фотосъёмки, квадрокоптер с сенсорным экраном, программа хромакей (зелёный фон); комплекты записи звука, включая петличные и направленные микрофонные системы для съёмок интервью, диалогов и драматических сцен, рассеиватель тумана (хейзер), экшн-камера, широкоформатный принтер, устройства для видеозахвата.

8. Кадровое обеспечение реализации программы

Общие требования к преподавательскому составу (кадровое обеспечение):

- среднее профессиональное или высшее образование по специализациям ШКИ;
- наличие педагогической квалификации и эффективного опыта преподавания или иной педагогической деятельности по направлениям школы;
- уверенное знание преподаваемого направления, развитые коммуникативные навыки, способность ясно и просто донести основную идею;
- желательное стремление к постоянному изучению новых технологий, программ и инструментов,
- креативность и нестандартный подход к решению задач;
- навыки работы в сфере информационно-коммуникационных технологий;
- компетенция в сфере инновационной деятельности;
- умение находиться в тренде;
- умение создавать необходимую атмосферу для взаимодействия с учащимися, поддерживать с ними контакт на уровне сотрудничества и сотворчества, стимулируя стойкий интерес к изучаемым дисциплинам и познавательную активность;
- умение видеть процесс и результат собственной педагогической деятельности;
- художественные способности, эстетический вкус, чувство стиля, гармонии и симметрии.

9. Планируемые результаты освоения программы

9.1. Обобщённые требования к знаниям, умениям и навыкам:

- умение создавать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений креативных индустрий;
- обладать навыками организации самостоятельной работы обучающихся и работы в команде;
- уметь применять полученные знания и умения при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- осуществлять самостоятельную и коллективную творческую проектную деятельность;
- уметь поэтапно распределять задачи для достижения поставленной цели.

9.2. Личностные:

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

9.3. Метапредметные:

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание, демонстрирует умение принимать и сохранять учебную задачу;
- обучающийся адекватно оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- обучающийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта: подготовительный (препродакшн), сам процесс (продакшн), производство и дальнейшее использование продукта (постпродакшн);
- обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов;
- обучающийся может создать востребованные обществом и выбранной (предпочитаемой) индустрией креативные (творческие) продукты;

– обучающийся владеет навыками создания креативного продукта на стыке индустрий, навыками анализа кейсов творческих решений в разных отраслях;

– обучающийся владеет навыками проектной и исследовательской, деятельности и имеет опыт решения художественных и управленческих задач.

9.4. Предметные (по студиям)

Анимация и 3D графика:

– обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном и 3D графическом производстве, применяет их в практической деятельности и может правильно интерпретировать поставленную задачу;

– обучающийся знает основные правила создания трехмерной модели реального геометрического объекта;

– обучающийся знает историю аналоговой анимации и 3D графики, её особенности и используемые инструменты, оборудование и программное обеспечение для съёмки и монтажа, базовые законы движения;

– обучающийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в программе профессионального видеоредактора для нелинейного видеомонтажа;

– обучающийся знает историю 2D-анимации, её особенности и используемые инструменты, оборудование и программное обеспечение для анимации и рисования;

– обучающийся создает 2D-анимацию, используя автоматическое движение и key framing (ключевой кадр - начальную и конечную позицию на шкале времени, между которыми происходит анимация медиафайлов), подготовив предварительно персонажа и фон в программе многофункционального графического редактора;

– обучающийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподакшн (подготовки к съемкам) анимационного фильма;

– обучающийся знает способы и приемы 3D моделирования;

– обучающийся знает как создать 3D модели с помощью «операции вращения» по ее плоскому чертежу;

– обучающийся знает основы создания элементов по сечениям;

– обучающийся знает основные средства композиции, объема и пространства;

– обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать превизуализацию (аниматик) на её основе;

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

- обучающийся может организовать производство анимационного фильма в программе профессионального видеоредактора: монтаж, спецэффекты, работа со звуком;
- обучающийся может создавать сложные трехмерные объекты.

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 дизайн одежды, сувенирный продукт, плакат, буклет и модульный шрифт, с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов программы унифицированной оформительской среды, в которой с тесной интеграцией объединены творческие программные продукты;
- обучающийся знает историю развития национального орнамента и костюма и создает различные сувенирные продукты, с использованием цифровых инструментов программы;
- обучающийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D-модель, макет, объект, с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов программ унифицированной оформительской среды и программ для 3D-дизайна и архитектурного проектирования;
- обучающийся умеет работать с материалами: картоном, бумагой, пенопластом, фанерой, пластилином и др.;
- обучающийся владеет различными инструментами: макетным ножом, линейкой, кистями, знает, как использовать макетный коврик и краски и другие художественные инструменты;
- обучающийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: принтера, плоттера, станка лазерной резки, печатного прессы, горячей струны.

Фото- и видеопроизводство:

- обучающийся знает историю возникновения фотографии, этапы развития и ярких представителей мирового фотоискусства, по фотографии может определить период ее создания, возможного автора и сформулировать ключевые характеристики данного периода;
- обучающийся знает различные жанры фотографии (пейзаж, портрет, деловая фотография и др.) и присущие им каноны, может применить свои знания для создания фотографии в соответствующем жанре;
- обучающийся снимает фотографии в различных жанрах, используя различные техники работы со светом (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, студийный импульсный свет, источники постоянного света), подбирая подходящие объективы и другие инструменты фотосъемки (штативы, фильтры, рассеиватели и др.) для полноценного решения творческой задачи;

– обучающийся снимает фотографии, соблюдая основные правила фотосъемки: технические требования (разрешение, ISO, тип сжатия), параметры съемки (баланс белого, экспозицию) и учитывая творческую составляющую (композицию кадра, фокус, световую схему, цвет, идею);

– обучающийся сортирует отснятый материал и выбирает лучшие снимки с учетом технических и художественных критериев, проводит первичную обработку одного или серии снимков в программе графического редактора для работы с цифровыми фотографиями (коррекцию экспозиции, теней, светлых участков, цвета и др.);

– обучающийся делает постобработку снимка в программе многофункционального графического редактора, используя такие инструменты, как слои, маски, корректирующие слои, кисти и другие, устраняет недочеты фотосъемки и дополняет фотографию различными художественными элементами;

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

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

– обучающийся знает историю возникновения кинематографа и этапы эволюции видеопроизводства, может определить по отрывку видео период его создания, кратко описать характерную для этого периода технику и оборудование;

– обучающийся знает несколько типологий и классификацию и особенности жанров кино и видео, понимает, какие задачи решает видео в конкретном жанре, может применить свои знания для создания видео в соответствующем жанре;

– обучающийся снимает видео в различных жанрах, используя разные типы камер для съемки (разные марки, разные размеры матриц-полный кадр и кроп- фактор) с учетом разных световых условий (естественного дневного света, сумерек и ночной съемки, источников постоянного света, разной световой температуры);

– 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 снимает видео, соблюдая основные правила видеосъемки: технические критерии (разрешение, частоту кадров в секунду, ISO), параметры съемки (баланс белого, экспозицию) и учитывая творческую составляющую (композицию кадра, движение в кадре, фокус, расстановку света);

– обучающийся использует базовые инструменты видеомонтажа в программе нелинейного монтажа (склейку кадров, обрезку клипов, синхронизацию со звуковой дорожкой, базовую цветокоррекцию, экспорт с заданными параметрами) для сборки видеопродукта из отснятого материала;

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

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

– обучающийся использует разные инструменты и приемы моушн-дизайна в программе для создания анимированной графики и визуальных эффектов для фильмов, ТВ, видеороликов и веб-контента, добавляя в видео различные спецэффекты (замена фона с использованием хромакея, анимированный текст, трекинг) в соответствии с сюжетом и логикой видеоряда;

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

10. Учебный план образовательной программы «Креативные индустрии»

№ п/п	Наименование предметных областей, учебных предметов	1 год обучения		2 год обучения		Промежуточная аттестация	Итоговая аттестация
		Кол-во часов всего	Кол-во часов в неделю	Кол-во часов всего	Кол-во часов в неделю		
1.	Модуль 1 Введение в креативные индустрии	18	9				
2.	Модуль 2 Направления креативных индустрий	216	9				
2.1	Анимация	36	9				
2.2	3D графика	36	9				
2.3	Графический дизайн	36	9				
2.4	Дизайн одежды	36	9				
2.5	Фотография	36	9				
2.6	Видеопроизводство	36	9				
3.	Модуль 3 Проект	90	9			Зачет	
4.	Направления креативных индустрий			225	9		
4.1	Анимация			225	9		
4.2	3D графика			225	9		

4.3	Графический дизайн			225	9		
4.4	Дизайн одежды			225	9		
4.5	Фотография			225	9		
4.6	Видеопроизводство			225	9		
4.7	Межстудийный проект			90	9		Защита проекта
Общее количество часов		315		315			

11. Промежуточная и итоговая аттестация обучающихся

1-й год обучения:

Промежуточная аттестация по дополнительной общеразвивающей программе «Креативные индустрии» предусмотрена в форме зачета.

Зачеты в рамках промежуточной аттестации проводятся на завершающих занятиях. Программой предполагается создание с помощью изученных средств и технологий промежуточной полноценной работы – творческого проекта, анализ которой и является основной оценки на зачете, также учитывается знание изученного материала.

2-й год обучения:

Итоговая аттестация предполагает создание и защиту межстудийного или иного проекта.

Промежуточная и итоговая аттестации обучающихся проводятся в рамках учебного времени, отводимого на занятия в один из последних дней учебного года (по утверждённому графику).

12. 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	01.09.2024	04.06.2025	35	315	3 раза в неделю по 3 часа
2 год	01.09.2025	04.06.2026	35	315	3 раза в неделю по 3 часа

Общая продолжительность учебных недель в год: 35 (тридцать пять).

Каникулы:

Осенние – 1 неделя;

Зимние – 2 недели;

Весенние – 1 неделя;

Летние – 13 недель.

13. Литература и интернет-ресурсы, рекомендуемые для реализации программы «Креативные индустрии»

Литература для преподавателя:

1. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019.
2. Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014.
3. Петерсон К., Колб Д. Век живи – век учись. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.
4. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018.
5. Гудкин Д. Пой, играй, танцуй! Введение в орф-педагогику. М.: Классика- XXI, 2013.
6. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не упusti момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017.
7. Лемов Д., Вулвей Э., Едци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016.
8. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблшер, 2020.
9. Шева У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
10. МакМалистер Б., Марринср М., Гебхарт Н. Дорожная карта. Смелое руководство для тех, кто хочет найти свой путь в жизни. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.
11. Томич М., Ригли К., Бортвик М., Ахмадпур Н., Фроули Д., Кокабалли А. Б., Нуньес-Пачеко К., Стрэкер К., Лок Л. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приемов и инструментов дизайн-мышления. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
12. Дуарте Н. Slide: ology. Искусство создания выдающихся презентаций. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012.
13. Диксон С. Цифровой Перформанс. История новых медиа в театре, танце, спектакле и инсталляции. The MIT Press, 2007.
14. Бобровская М. А., Галкин Д. В., Самеева В. С. Новые информационные технологии в современной сценографии. Журнал «Гуманитарная информатика», 2013.
15. Бабенко В. С., Иконникова С.И., Махлина С. Т. Художественная культура и виртуальная реальность. Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. М., 1998. С. 147-149.
16. Ерохин С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. М.: Алетейя, 2010.
17. Астафьева О. Н. Компьютерная виртуальная реальность и искусство И Виртуальные реальности: Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4 / Под ред, Р. Г. Яновского, Н. А. Носова. М.: Ин-т человека РАН, 1998. С. 141-145.

18. Полякова О. А. Использование интерактивных технологий в образовательном процессе //Справочник руководителя ОУ. 2007. № 5. С. 90.

19. Lee Gutkind The Art of Creative Nonfiction Writing and Selling the Literature of Reality.

20. Виртуальная реальность в музейном деле: учеб, пособие / Бабенко В. С., Махлина С. Т.; СПбГАК. Санкт-Петербург: СПбГАК, 1997.

21. Макарова. Е. Как вылепить отфыркивание. Серия в 3-х томах. М.: серия Самокат для родителей, Самокат, 2017.

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

23. Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. М. Аронов, 2020.

24. Иттен И. Искусство цвета. М. Аронов, 2020.

Литература для обучающихся:

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

2. Шиманская В. Коммуникация. Серия «Навыки будущего для подростка» М.: Альпина Паблишер, 2020.

3. Непряхин Н.. Пащенко Т. Критическое мышление: железная логика на все случаи жизни. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020.

4. Шиманская В. Командная работа. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020.

5. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018.

6. Пейн Б. Как искусство может сделать вас счастливее. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.

7. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020.

8. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020.

9. Шевер У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.

10. Филлипс С. ...Измы. Как понимать современное искусство. М.: Ad Marginem Press, 2019.

11. Ньюэлл Ф. Project-студии - маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002.

12. Ставроу М.П. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003.

13. Гибсон Д. Искусство сведения. Warner Books, 2007.

14. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020.

15. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. Сеанс, 2017.

16. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. М.: Сеанс, 2019.

17. Молчанов А. Букварь сценариста. М.: Бомбора, 2020.

18. Уильямс Ричард. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2020.
19. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. М.: Красный Пароход, 2016.
20. Макклауд С. Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах. М.; Белое яблоко, 2019.
21. Нельсон Д. Как видеть. Визуальное путешествие по миру, который создан человеком. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020.
22. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.

Литература для родителей:

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

Интернет-ресурсы:

1. Библиотека «Шоу Консалтинг»: <http://lib.showconsulting.ru/>
2. А. В. Мельник. Театрально-концертное постановочное освещение. Основы постановочного видео:
<https://lightsoundnews.ru/a-melnik-teatralno-kontsertnoe-postanovochnoe-osveshhenie-osnovy-postanovochnogo-video>
3. Информационная библиотека для звукорежиссеров и любителей
<https://soundmain.ru/>
4. Библиотека ресурсов для обучения звукорежиссуре:
<https://mixwiththemasters.com>
5. Вебинары и тьюториалы по звукорежиссуре: <https://www.puremix.net>
<https://www.producelikeapro.com>

Директор
Саранского художественного училища
имени Ф.В. Сычкова

Ю. А. Дырин