

Государственное профессиональное образовательное учреждение Ярославской области «Ярославский колледж культуры»

Рассмотрено и принято:
Педагогическим советом ЯКК

Протокол № 2 от «14» марта 2024



Утверждаю:
Директор
С.А. Семенько

» _____ 2024

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

Возраст учащихся: 11–17 лет
Срок реализации программы: 2 года

Разработчики:

Артёменкова Т.А.
Агеева А.Д.
Агеев А.Н.
Красильников Д.В.
Крутиков А.В.
Шакурин А.С.

Ярославль 2024

Пояснительная записка

Направленность программы

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

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

Уровень программы

Программа реализуется в Ярославском колледже культуры в структурном подразделении «Школа креативных индустрий».

Уровень образования: дополнительное образование детей.

Направленность программы – художественная.

Уровень освоения программы – базовый.

Актуальность программы

обусловлена в первую очередь выраженной потребностью молодых людей, в наличии площадок для самовыражения и развития творчества по направлениям креативных индустрий. У молодежи Ярославской области на сегодня отсутствуют технически оснащенные площадки, которые позволят создавать креативные проекты в области культуры.

Молодые люди нуждаются в наставниках, которые смогут показать им весь спектр и разнообразие современных технологий, научат их высказывать творческие культурные идеи современным языком. Местные учреждения культуры и образования не предлагают оснащенных площадок, которые были бы интересны молодым людям, решали их проблему, оказывали содействие в самореализации на современном уровне.

Школа креативных индустрий – структурное подразделение колледжа культуры, в котором реализуются общеразвивающие программы в сфере дизайна, фото-видео производства, звукорежиссуры, интерактивных цифровых технологий, отвечающие потребностям молодых людей региона.

Школа креативных индустрий включает четыре студии, каждая из которых соответствует одному из направлений креативных индустрий: дизайн, фото- и видео производство, звукорежиссура, интерактивные цифровые технологии. В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий: дизайна, фото- и видео

производства, звукорежиссуры, интерактивных цифровых технологий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и разнообразным опытом обучения и повышения квалификации на актуальных российских и зарубежных программах.

Отличительные особенности программы /новизна

Настоящая программа разработана коллективом авторов – кураторами студий Школы креативных индустрий, которые участвуют в запуске образовательного процесса, педагогами и сотрудниками, работающими в ШКИ г. Ярославля. При разработке образовательной программы они опирались на свои знания и профессиональный опыт по перечисленным направлениям обучения в ШКИ.

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

Программа предусматривает два этапа:

первый год обучения – учащиеся знакомятся в целом со спецификой креативных индустрий, профессиями в этой области, создают творческие продукты, последовательно занимаясь в каждой студии;

второй год обучения – учащийся выбирает одну из студий для углубленного обучения в течение года.

Главные особенности образовательной программы – модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений Школы, межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексию полученного опыта и разбор практических кейсов (в том числе и неудачных) для дальнейшего совершенствования практических навыков.

Межстудийные проекты реализуются в коллаборации с учащимися и педагогами студий.

В рамках общеобразовательной программы, параллельно с изучением специализированных дисциплин, предполагается изучение основ предпринимательской деятельности, основ проектирования, основ креативного мышления, авторского права, проведение тренингов по командному сотворчеству, креативных сессий, посещение театров, просмотры фильмов и спектаклей с обсуждением.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

Адресат программы

Учащиеся 11–17 лет, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных индустрий (дизайна, звукорежиссуры фото- и видео производства, интерактивных цифровых технологий), готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 2 года

(1 год – с сентября по май, 2 год – с сентября по май).

По завершению обучения 1 и 2 года обучения возможно проведение летней проектной смены.

Объем программы – 432 академических часа.

Режим занятий – 2 раза в неделю (почасовая нагрузка 6 академических часов в неделю)

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

Задачи

Обучающие:

- дать систему координат для успешной ориентации в сфере направлений креативных индустрий;

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

Развивающие:

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

Воспитательные:

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

Условия формирования групп

Учебные группы имеют разновозрастной состав учащихся.

Наполняемость группы не более 10 человек.

Общее число учащихся на одном потоке – 80 человек, которые формируются в 8 групп по 10 человек для работы по студиям.

Творческие испытания не предусмотрены.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс требует очной организации занятий.

При необходимости программа может реализовываться с применением дистанционных образовательных технологий с использованием информационных образовательных платформ.

Используемые педагогические технологии – технология индивидуализации обучения (консультирования), технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология модульного обучения, технология развивающего обучения, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология развития креативного мышления, технология портфолио.

Методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский, проблемный; игровой, проектный и др.; В образовательный процесс могут вводиться элементы «перевернутого обучения» – самостоятельное изучение учащимися отдельных теоретических тем по предоставленным преподавателями материалам актуальных форматов (чек-листы, тьюториалы, короткие видеоролики, лонгриды, карточки, интеллект-карты и т.д.) с последующим обсуждением и решением практических задач на занятии.

Формы проведения занятий: игровые (онлайн игры), креативные сессии, проектные сессии, мастер-классы, практические занятия, консультации, защита проектов.

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

Материально-техническое оснащение образовательного процесса

Материально-техническое и информационное обеспечение образовательного процесса соответствует Типовому положению о Школе креативных индустрий.

Кадровое обеспечение

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

Также к каждому педагогу определяется набор профессиональных требований, формируемый руководителем Школы креативных индустрий.

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

Планируемые результаты

Личностные:

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

Метапредметные:

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- учащийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- учащийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для практического освоения содержания образовательной программы: создания творческих продуктов, творческого исследования окружающего мира;
- учащийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные (по студиям):

Дизайн:

- учащийся знает процесс создания продукта дизайнера, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;

- учащийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов

- учащийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов.

- учащийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов.

- учащийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;

- учащийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и другие художественные инструментами;

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

Звукорежиссуры

- учащийся знает устройство и принципы работы в студии звукозаписи, может применить свои знания на практике для организации своей работы в любой студии звукозаписи;

- учащийся знает этапы создания музыкального продукта и их наполнение, создает аудиопродукт, следуя изученной последовательности этапов;

- учащийся создает аудиопродукт, следует принципам работы со звуком (громкость, электробезопасность, акустика, правила использования микрофонов, усилителей и предусилителей) и использует подходящий для решения поставленной задачи формат звукового файла;

- учащийся записывает вокал и музыкальные инструменты, используя звуковое оборудование, правила акустики, особенности вокала и музыкальных инструментов и оценивает полученный результат (качество сигнала, уровень шума, соответствие художественному замыслу);

- учащийся записывает и редактирует звук с использованием функционала имеющегося оборудования и программного обеспечения.

- учащийся воссоздает и моделирует акустическое пространство для решения поставленной задачи и соответствия результаты художественному замыслу;

- учащийся сводит аудиоматериал и проводит мастеринг (финальная обработка) под конкретные условия использования аудиоматериала;

- учащийся создает аудиоматериал в соответствии с принципами продюсирования звука и оценивает качество звучания фонограммы;

- учащийся в процессе записи и обработки звука использует различное оборудование: компьютер, микрофоны, звуковые карты, микшерный пульт, мидиконтроллеры, акустические мониторы, рекордеры.

- учащийся знает элементарную физику звука: особенности распространения звука, свойства звука, акустику помещений, электроакустику и др. и применяет их в практической деятельности;

- учащийся знает основы психоакустики и применяет эти знания для создания звука или звукового эффекта более полно учитывающего восприятие звука человеком;

- учащийся понимает природу звука, синтезирует звук и делает семплы для использования их в звуковом дизайне и при создании музыки;

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

- учащийся создает комплексное многорожечное звуковое сопровождение к видеоряду (шумы, музыкальное сопровождение, озвучка) с помощью звукового оборудования и специального программного обеспечения;

- учащийся умеет записывать звук в разных условиях и пространствах (открытое пространство, студия, съемочный павильон) с помощью правильно подобранного оборудования и с учетом сценарного плана;

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

- учащийся знает историю зарождения и развития музыки с древних времен по настоящее время, ключевых композиторов (музыкальных деятелей), по музыкальному отрывку может определить период его создания и сформулировать ключевые характеристики данного периода;

- учащийся знает элементарную теорию музыки, ориентируется в музыкальных понятиях, терминах и может применить свои знания на практике для создания звуковых фрагментов, музыкальных композиций и звукового сопровождения с использованием музыкальных инструментов и компьютера;

- учащийся знает основные жанры классической и современной музыки, их особенности, стиль звучания, характерный набор инструментов, ключевых композиторов и музыкальных деятелей в каждом жанре;

- учащийся создает и редактирует звуковые фрагменты, музыкальные композиции и звуковое сопровождение при помощи звуковых и музыкальных инструментов VST в среде Ableton Live с использованием мидиклавиатуры и мидиконтроллера;

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

- учащийся умеет работать с цифровым и/или виниловым DJ оборудованием и DJ мидиконтроллером, а также техники сведения музыкальных композиций с использованием этого оборудования;

- учащийся получил представление о музыкальной индустрии (радио, телевидение, интернет), оформлении и использовании авторских прав в музыкальной индустрии, способах дистрибуции, стриминга и монетизации.

Фото- и видео производство:

- учащийся знает историю возникновения фотографии, ключевые этапы и ярких представителей мирового фотоискусства, по фотографии может определить период ее создания, возможного автора и сформулировать ключевые характеристики данного периода;

- учащийся знает различные жанры фотографии (пейзаж, портрет, деловая фотография и др.) и присущие им каноны, может применить свои знания для создания фотографии в соответствующем жанре;

- учащийся 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;

- учащийся снимает фотографии соблюдая основные правила фотосъемки: технические требования (разрешение, ISO, тип сжатия), параметры съемки (баланс белого экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, фокус, световая схема, цвета, идея);

- учащийся сортирует отснятый материал и выбирает лучшие снимки (технические и художественные критерии), проводит первичную обработку одного или серии снимков при помощи имеющегося программного обеспечения (коррекция экспозиции, теней, светлых участков, цвета и др.);

- учащийся делает постобработку снимка в имеющихся в ШКИ программах, используя такие инструменты как слои, маски, корректирующие слои, кисти и другие, устраняет недочеты фотосъемки и дополняет фотографию различными художественными элементами;

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

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

- учащийся 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;

- учащийся знает несколько типологий, 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;

- учащийся снимает видео в различных жанрах, используя разные типы камер для съемки (разные марки, разные размеры матриц - полный кадр и кроп-фактор) с учетом разных световых условий (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, источники постоянного света, разной световой температуры);

- учащийся снимает видео, соблюдая основные правила видеосъемки: технические критерии (разрешение, фреймрейт, ISO), параметры съемки (баланс белого, экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, движение в кадре, фокус, расстановка света);

- учащийся использует базовые инструменты видеомонтажа в имеющихся в ШКИ программах (склейка кадров, обрезка клипов, синхронизация со звуковой дорожкой, базовая цветокоррекция, экспорт с заданными параметрами) для сборки видеопродукта из отснятого материала;

- учащийся использует различные программы для работы с разными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);

- учащийся 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;

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

Интерактивные цифровые технологии:

- учащийся знает правила использования оборудования для работы с виртуальной и дополненной реальностью;

- учащийся знает основные сферы применения технологий виртуальной и дополненной реальности;

- учащийся знает и применяет принципы создания приложений виртуальной и дополненной реальности;

- учащийся знает устройство и принципы работы очков виртуальной реальности;

- учащийся знает основные сферы применения технологий панорамной фото- и видеосъемки 360

- учащийся умеет работать в двух- и трехмерных редакторах компьютерной графики;

- учащийся умеет работать в команде;

- учащийся умеет презентовать и защищать результаты своей работы;

- учащийся имеет навык критического мышления и оценки результатов деятельности;

- учащийся самостоятельно работает с VR/AR-оборудованием;

- учащийся работает в средах разработки EVToolbox/Unreal Engine/Unity;

- учащийся разрабатывает собственные продукты виртуальной и дополненной реальности;

- учащийся умеет работать с оборудованием и ПО для съемки 360;

- учащийся знает и применяет механизмы и методы работы с проектами.

Учебный план

1-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1	Введение в креативные индустрии	10	10	20	Презентации Тематическое тестирование
1.1.	Презентация школы, студий. Представление образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности.	1	1	2	Сессия «вопрос-ответ» Обсуждение результатов дня.
1.2.	Дизайн	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.3.	Звукорежиссура	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
1.4.	Фото- и видео производство.	3	3	6	Презентации. Тематическое тестирование.
2	Направления креативных индустрий	40	60	120	Обсуждение результатов работы
	Раздел 2.1. Студия дизайна	10	20	30	
2.1.1.	Дизайн-мышление, задачи дизайна. Виды дизайна. Генерация идей. Разработка эскизов.	4	6	10	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.1.2.	Иллюстрация. Создание персонажа. Введение в программный продукт.	2	6	8	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога.
2.1.3.	Графический дизайн. Введение в программный продукт	2	4	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.1.4.	Работа с объемными объектами. Макетирование.	2	4	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
	Раздел 2.2 Студия звукорежиссуры	10	20	30	
2.2.1.	Введение в историю музыки. Природа, физика звука. Музыкальные жанры.	2	4	6	Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия
2.2.2.	Основы работы в DAW (ПО для создания музыки). Понятие о темпе, размерности, метре.	2	4	6	Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия

2.2.3.	Введение в элементарную теорию музыки. Тональность, лад. Знакомство с Midi-клавиатурой.	1	2	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.2.4.	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 педагога. Рефлексия.
2.2.5.	Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе. Работа с библиотекой звуков.	2	4	6	Обратная связь от педагога Самооценка.
2.2.6.	Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом)	2	4	6	Презентация. Обратная связь от педагога. Групповое обсуждение. Рефлексия.
Раздел 2.3 Студия фото- и видео производства		10	20	30	
2.3.1.	Съемка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съёмочный процесс, этапы и участники.	1	2	3	Обратная связь от учащихся. Рефлексия.
2.3.2.	Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка.	1	2	3	Обратная связь от преподавателя. Обсуждение чек-листов для проведения съемки.
2.3.3.	Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.	2	4	6	Обратная связь от учащихся. Самооценка.
2.3.4.	Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.	2	4	6	Самооценка. Обратная связь.
2.3.5.	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.	2	4	6	Просмотр видео работы, саморефлексия от учащихся. Сравнение результата с задуманным проектом.
2.3.6.	Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.	2	4	6	Просмотр фото работ. Саморефлексия от учащихся Сравнение

					результата с задуманным проектом. Подведение итогов преподавателем
	Раздел 2.4. Студия интерактивных цифровых технологий	10	20	30	
2.4.1.	Введение в VR/AR	4	4	8	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.1.2.	Основы работы в среде EligoVision Toolbox	2	4	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.1.3.	Разработка тренировочного проекта в EVToolbox	2	4	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.1.4.	Разработка проекта в EVToolbox. Рефлексия	2	8	10	Самооценка. Обратная связь.
3.	Межстудийные проекты	8	68	76	
3.1.	Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.	0	2	2	Перечень идей проектов.
3.2.	Планирование проекта.	0	2	2	План проекта.
3.3.	Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.	8	36	44	Обсуждение промежуточных этапов работы.
3.4.	Организация Фестиваля креативных индустрий и подготовка проектов к презентации на Фестивале.	0	20	20	Репетиция презентаций проектов.
3.5.	Фестиваль креативных индустрий	0	6	6	Фестиваль. Защита проекта.
3.6.	Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.	0	2	2	Рефлексия. Обратная связь.
ИТОГО (общее количество часов)		56	160	216	

2-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1.	Дисциплина по выбору. Дизайн.	48	88	136	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору. Звукорежиссура.	48	88	136	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору. Фото-Видео производство.	48	88	136	В соответствии с рабочей программой.
	Дисциплина по выбору. Интерактивные цифровые технологии	48	88	136	В соответствии с рабочей программой.
2	Межстудийный проект	0	80	80	Оценка проектов. Рефлексия/ ретроспектива.
ИТОГО (общее количество часов)		48	168	216	

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

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2024	31.05.2025	36	108	216	2 раза в неделю: два занятия по 3 часа
2 год	01.09.2025	31.05.2026	36	108	216	2 раза в неделю: два занятия по 3 часа