



МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ  
ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ  
РЕСПУБЛИКИ  
«ШАХТЁРСКИЙ КОЛЛЕДЖ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ  
ИМЕНИ А.А.ХАНЖОНКОВА»

П Р И К А З

15.04.2026 г.

г. Шахтерск

№ 79-од

Г  
Об утверждении ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ  
«КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ»

С целью организации работы Школы креативных индустрий в рамках содействия развитию единого культурно-образовательного пространства страны, а также повышению роли России в мировом гуманитарном и культурном пространстве, в том числе, развития творческого мышления обучающихся, популяризации и развития профессий, специальностей и направлений подготовки в сфере креативных индустрий, в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,-

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩУЮ ПРОГРАММУ «КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ» (Приложение 1).
2. Настоящий Приказ вступает в силу со дня его официального опубликования.
3. Контроль исполнения настоящего Приказа оставляю за собой.

Директор колледжа

Ж.А. Хроленок

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ  
«ШАХТЁРСКИЙ КОЛЛЕДЖ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ  
ИМЕНИ А.А. ХАНЖОНКОВА»**

Приложение 1

к приказу от «15» 04 2026 № 79 -од

«УТВЕРЖДЕНО»

Директор ГБПОУ ДНР «ШКК и ТВ ИМ.  
А.А. ХАНЖОНКОВА»



Хроленок Ж.А.

от «  » апреля 2026 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА  
«КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ»**

Возраст учащихся:

ученики 5-11 классов

Срок реализации: 2 года

г. Шахтерск

2026

## **СТРУКТУРА**

I. Пояснительная записка

II. Требования к минимуму содержания, структуре и особенностям реализации программы «Креативные индустрии»

III. Учебный план

## I. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные индустрии» (далее – Программа) разработана ГОСУДАРСТВЕННЫМ БЮДЖЕТНЫМ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ УЧРЕЖДЕНИЕМ ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ «ШАХТЕРСКИЙ КОЛЛЕДЖ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ ИМЕНИ А.А. ХАНЖОНКОВА» (далее — ГБПОУ ДНР «ШКК и ТВ ИМ. А.А. ХАНЖОНКОВА») в соответствии с Конституцией Российской Федерации; Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 22.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Федеральным законом от 24 июля 1998 года № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»; Указом Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 года № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики», Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 "О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»; концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р, письмом Минобрнауки России № 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 государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28); Распоряжением Правительства РФ от 20.09.2021 № 2613-р «Об утверждении Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года», федеральными, субъектов РФ и местными нормативными актами, регулирующими образовательную деятельность, Уставом Колледжа, Положением о Школе креативных индустрий - структурном подразделении ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ «ШАХТЕРСКИЙ КОЛЛЕДЖ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ ИМЕНИ А.А. ХАНЖОНКОВА».

Уровень образования: дополнительное образование детей.

Уровень освоения программы – углубленный (продвинутый).

### **Актуальность программы**

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

Школа креативных индустрий включает 6 студий, каждая из которых соответствует одному из направлений креативных технологий: студия анимации и 3D графики; студия интерактивных цифровых технологий VR и AR; студия дизайна; студия звукорежиссуры; студия фото - и видеопроизводства; студия современной электронной музыки.

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

### **Особенности программы**

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

Программа предусматривает два этапа:

- первый год обучения – учащиеся знакомятся в целом со спецификой креативных индустрий последовательно занимаются в каждой студии;
- второй год обучения – обучающийся выбирает одну из студий (или одну их специализаций студий) для углубленного обучения в течении года.

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

Главные особенности образовательной программы – модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений образовательной программы (студию):

- межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную);
- рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов (в том числе и неудачных) для дальнейшего совершенствования практических навыков.

В рамках общеобразовательной программы, параллельно с изучением специализированных тем в студиях, предполагается изучение тем мировой художественной культуры, проведение тренингов по командному сотворчеству, просмотры фильмов с обсуждением.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: очная.

### **Обучающиеся по программе**

Учащиеся 5-11 классов общеобразовательных школ, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных индустрий (анимации и 3D графики, дизайна, звукорежиссуры, современной электронной музыки, фото и видеопроизводства, интерактивных цифровых технологий VR и AR), готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

### **Объем и срок реализации программы**

Срок реализации программы – 2 года.

Объем программы – 630 академических часов.

Начало обучения 1 сентября, окончание обучения 31 мая.

Режим занятий – 3 раза в неделю (3 раза по 3 академических часа).

Продолжительность академического часа составляет 45 минут, перерыв — 10 минут.

## **II. Требования к минимуму содержания, структуре и особенностям реализации программы «Креативные индустрии»**

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

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие:**

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

### **Условия набора**

Для обучения по программе креативные индустрии производится ежегодный набор в количестве 120 человек, которые распределяются для работы по студиям.

На первый год обучения по программе принимаются подростки 5-11 классов, желающие осваивать различные направления креативных индустрий в соответствии с Положением о правилах приема лиц, поступающих на обучение по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам в структурное подразделение «Школа креативных индустрий» ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ «ШАХТЕРСКИЙ КОЛЛЕДЖ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ ИМЕНИ А.А. ХАНЖОНКОВА».

#### **Условия формирования групп**

Учебные группы имеют разновозрастной состав обучающихся. На второй год обучения может проводиться дополнительный набор обучающихся при наличии свободных мест по итогам индивидуального собеседования и выявления уровня подготовки в соответствии с требованиями к результатам предыдущего года обучения по выбранному направлению креативных индустрий (анимации и 3D графики, дизайна, звукорежиссуры, современной электронной музыки, фото- и видеопроизводства, интерактивных цифровых технологий VR и AR). **Количество обучающихся в группе**

Общее число обучающихся на одном потоке – не менее 60 человек, которые формируются в группы для работы по студиям. Рекомендуемая наполняемость одной группы – 10 человек.

#### **Особенности организации образовательного процесса**

Образовательный процесс организуется очно. 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.

#### **Формы и методы проведения занятий**

- методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский, проблемный; игровой, дискуссионный, проектный и др.;
- форма организации образовательного процесса: лекция, тренинг, беседа, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, мастер-

класс, «мозговой штурм», наблюдение, практическое занятие, презентация, творческая мастерская, фестиваль, экскурсия.

### **Формы организации деятельности учащихся на занятии**

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

### **Материально-техническое оснащение**

Каждая студия имеет материально - техническое оснащение соответствующее направлению ее деятельности.

### ***Студия анимации и 3D графики***

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и предполагает размещение не более 10 обучающихся и одного педагога. Площадь – не менее 45 кв.м. Помещение оборудовано шкафами, столами ученическими, столом для преподавателя, креслами ученическими, креслом для педагога, персональными компьютерами, мониторами, ноутбуками, программным обеспечением для покадровой анимации, программным обеспечением для обработки и монтажа видеозаписей, программным обеспечением для создания трехмерной анимации и моделирования, программным обеспечением для создания векторной графики и иллюстраций, программным обеспечением для редактирования фотографий и растровой графики, графическими планшетами, мобильной мультстудией, цифровыми фотоаппаратами, объективами, штативами, осветительными приборами, портативным рекордером, петличными микрофонами, световым планшетом, интерактивным дисплеем, студийными мониторами, наушниками, картами памяти, картридерами.

### ***Студия дизайна***

Студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, для проектной работы, результатом которой является дизайн-решение или продукт (иллюстрация, графика, трехмерный объект). Студия имеет площадь не менее 45 кв.м. Помещение оборудовано шкафами, столами ученическими, столом для преподавателя, креслами ученическими, креслом для педагога, персональными компьютерами, мониторами, ноутбуком, программным обеспечением для графического дизайна, программным обеспечением для создания трехмерной анимации и моделирования, программным обеспечением для создания векторной графики и иллюстраций, программным обеспечением для редактирования фотографий и растровой графики, программным обеспечением для обработки и монтажа видеозаписей, графическими планшетами, лазерным станком с числовым программным

управлением, широкоформатным многофункциональным устройством четырехцветного типа цветной печати, интерактивным дисплеем, планшетными персональными компьютерами, веб-камерой, наушниками, портативной акустической системой, внешними накопителями SSD.

### ***Студия звукорежиссуры***

Проведение теоретических и практических занятий по звукорежиссуре, запись, сведение, монтаж и мастеринг аудиоматериала. Предусмотрена запись вокала и живых инструментов, разделение акустических зон для одновременной работы с разными источниками звука. Площадь – не менее 45 кв.м., не более 10 обучающихся и преподаватель.

Помещение оборудовано шкафами, столами ученическими, столом для преподавателя, креслами ученическими, креслом для педагога, звукоизоляционной кабиной, студийным столом для звукозаписи, стойкой для размещения и закрепления музыкального оборудования, микрофонами различных типов, микрофонными предусилителями, фильтрами, держателями, и ветрозащитой для микрофонов, радиосистемами с петличными микрофонами, цифровым микшерным пультом, портативной акустической системой, портативными рекордерами, персональными компьютерами, мониторами, ноутбуком, программным обеспечением для записи, редактирования звука и эмуляции классических синтезаторов, программным обеспечением для реставрации и обработки звука, программным обеспечением для работы с объемным звуком, интерактивным дисплеем, миди-клавиатурами, миди-контроллерами, аудиоинтерфейсами, студийными мониторами, наушниками, сумками для звукового оборудования, картами памяти, картридерами, зарядными устройствами, сетевыми концентраторами.

Студия позволяет организовать полный цикл производства аудиопродукта — от записи вокала и инструментов до сведения и мастеринга. Особое внимание уделено акустике, качеству оборудования и возможности работы с различными источниками звука.

### ***Студия современной электронной музыки***

Назначение: создание, аранжировка и исполнение современной электронной музыки, обучение работе с цифровыми инструментами и программным обеспечением. Площадь – не менее 45 кв.м., 10 обучающихся и преподаватель.

Помещение оборудовано шкафами, столами ученическими, столом для преподавателя, креслами ученическими, креслом для педагога, студийным столом, звукоизоляционной кабиной, синтезатором, DJ-проигрывателями,

микшерными пультами, микрофонами, радиомикрофонами, фильтром и стойкой для микрофона, портативной акустической системой, персональными компьютерами, мониторами, ноутбуком, программным обеспечением для записи, редактирования звука и эмуляции классических синтезаторов, интерактивным дисплеем, миди-клавиатурами, миди-контроллерами, аудиоинтерфейсами, портативными рекордерами, студийными мониторами, наушниками, сумками для звукового оборудования.

Студия ориентирована на практическую работу с электронными инструментами и цифровыми технологиями. Учащиеся осваивают создание аранжировок, работу с MIDI и аудио, основы сведения и мастеринга электронной музыки, а также получают навыки живого исполнения с использованием DJ-оборудования и синтезаторов.

### ***Студия интерактивных цифровых технологий VR и AR***

Студия предназначена для проведения теоретического и практического обучения по направлениям: интерактивный арт, интерактивные спектакли и шоу, дизайн виртуальной среды. Студия интерактивных цифровых технологий должна обеспечивать: создание интерактивного контента с помощью профессиональных программ виртуальной, дополненной и смешанной реальности; создание 3D пространства с применением устройств виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Площадь – не менее 45 кв.м., не более 10 обучающихся и преподаватель.

Помещение оборудовано шкафами, столами ученическими, столом для преподавателя, креслами ученическими, креслом для педагога, системами виртуальной реальности, трекерами, перчатками, камерами и костюмом с датчиками для захвата движений, автономными очками дополненной реальности, персональными компьютерами, мониторами, ноутбуком, программным обеспечением для создания визуальных программ и проекционного дизайна, программным обеспечением для редактирования фотографий и растровой графики, программным обеспечением для обработки и монтажа видеозаписей, программным обеспечением для создания трехмерной анимации и моделирования, программным обеспечением для создания приложений виртуальной и дополненной реальности, лазерными проекторами, экраном, стереокамерами с искусственным интеллектом, штативами, интерактивным дисплеем, планшетными персональными компьютерами, студийными мониторами, наушниками, Wi-Fi адаптерами.

### ***Студия фото - и видеопроизводства***

Студия предназначена для проведения учебных занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства. Площадь – не менее 45 кв.м., не более 10 обучающихся и преподаватель.

Помещение оборудовано шкафами, столами ученическими, столом для преподавателя, креслами ученическими, креслом для педагога, цифровыми фотоаппаратами, цифровой кинокамерой, дополнительными аккумуляторами и зарядными устройствами, клеткой, ручкой, плечевым упором для цифровой кинокамеры, накамерным операторским монитором, стабилизатором, набором объективов, осветительными приборами, тканевым фоном хромакей, автоматической системой подъема рулонных фонов, моторизованным слайдером, штативами, экшн-камерой, инструментами для настройки цветового баланса, калибратором монитора, платой видеозахвата, поворотным столом для 3D-съемки, микрофонами различных типов, фильтрами, держателями, и ветрозащитой для микрофонов, портативным рекордером, квадрокоптером для аэро фото- и видеосъемки, персональными компьютерами, мониторами, ноутбуком, программным обеспечением для редактирования фотографий и растровой графики, программным обеспечением для обработки и монтажа видеозаписей, интерактивным дисплеем, хлопушкой для видеосъемки, наушниками.

### **Обеспечивающее технологическое оборудование**

Для обеспечения функционирования технологических процессов, школа креативных индустрий оснащается сервером с программным обеспечением для работы сервера и серверных приложений, сетевым хранилищем, сетевым оборудованием для локальной сети (управляемыми коммутаторами, маршрутизатором, точками беспроводного доступа), 3D-принтером, 3D-сканером, широкоформатным многофункциональным устройством четырехцветного типа цветной печати, широкоформатным струйным многофункциональным устройством пятицветного типа цветной печати, персональным компьютером, монитором, ноутбуком, программным обеспечением для видеоконференцсвязи.

### **Кадровое обеспечение**

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

### **Планируемые результаты освоения программы**

#### **Личностные:**

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;

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

#### **Метапредметные:**

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

#### **Предметные (по студиям):**

##### **Анимация и 3D графика:**

- обучающийся знает основные термины и понятия используемые в анимационном производстве и использует их практической деятельности и может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- обучающийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;
- обучающийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Dragonframe;

- обучающийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- обучающийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в GIMP;
- обучающийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподакши анимационного фильма;
- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- обучающийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов и персонажей и анимацию;
- обучающийся может организовать post-production анимационного фильма в графической программе: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

#### **Дизайн:**

- обучающийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;
- обучающийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов;
- обучающийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов;
- обучающийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов;
- обучающийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;
- обучающийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и другие художественные инструменты;
- обучающийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: оборудованием, принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.

#### **Звукорежиссура:**

- обучающийся знает устройство и принципы работы в студии звукозаписи, может применить свои знания на практике для организации своей работы в любой студии звукозаписи;
- обучающийся знает этапы создания музыкального продукта и их наполнение, создает аудиопродукт следуя изученной последовательности этапов;
- обучающийся создает аудиопродукт, следует принципам работы со звуком (громкость, электробезопасность, акустика, правила использования микрофонов, усилителей и предусилителей) и использует подходящий для решения поставленной задачи формат звукового файла;
- обучающийся записывает вокал и музыкальные инструменты, используя звуковое оборудование, правила акустики, особенности вокала и музыкальных инструментов и оценивает полученный результат (качество сигнала, уровень шума, соответствие художественному замыслу);
- обучающийся записывает и редактирует звук с использованием функционала CUBASE;
- обучающийся воссоздает и моделирует акустическое пространство для решения поставленной задачи и соответствия результаты художественному замыслу;
- обучающийся сводит аудиоматериал и проводит мастеринг (финальная обработка) под конкретные условия использования аудиоматериала;
- обучающийся создает аудиоматериал в соответствии с принципами продюсирования звука и оценивает качество звучания фонограммы;
- обучающийся в процессе записи и обработки звука использует различное оборудование: компьютер, микрофоны, звуковые карты, микшерный пульт, мидиконтроллеры, акустические мониторы, рекордеры.

#### **Современная электронная музыка:**

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

- обучающийся знает основные жанры классической и современной музыки, их особенности, стиль звучания, характерный набор инструментов, ключевых композиторов и музыкальных деятелей в каждом жанре;
- обучающийся создает и редактирует звуковые фрагменты, музыкальные композиции и звуковое сопровождение при помощи звуковых и музыкальных инструментов в среде Cubase с использованием мидиклавиатуры и мидиконтроллера;
- обучающийся знает мировую и российскую историю диджеинга и представляет какое оборудование может быть использовано в диджеинге;
- обучающийся умеет работать с цифровым и/или виниловым DJ оборудованием и DJ мидиконтроллером, а также техники сведения музыкальных композиций с использованием этого оборудования;
- обучающийся получил представление о музыкальной индустрии (радио, телевидение, интернет), оформлении и использовании авторских прав в музыкальной индустрии, способах дистрибуции, стриминга и монетизации.

#### **Фото - и видеопроизводство:**

- обучающийся знает историю возникновения фотографии и ключевые этапы и ярких представителей мирового фотоискусства, по фотографии может определить период ее создания, возможного автора и сформулировать ключевые характеристики данного периода;
- обучающийся знает различные жанры фотографии (пейзаж, портрет, деловая фотография и др.) и присущие им каноны, может применить свои знания для создания фотографии в соответствующем жанре
- обучающийся снимает фотографии в различных жанрах, используя различные техники работы со светом (естественный дневной свет, сумерки и ночная 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, экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, фокус, световая схема, цвета, идея)
- обучающийся сортирует отснятый материал и выбирает лучшие снимки (технические и художественные критерии), проводит первичную обработку одного или серии снимков в AliveColors (коррекция экспозиции, теней, светлых участков, цвета и др.);
- обучающийся делает постобработку снимка в AliveColors, 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 (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, источники постоянного света, разной световой температуры);

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

- обучающийся использует DaVinci Resolve для работы с разными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);

- обучающийся в процессе видеосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, источники света, рассеиватели, стойки, студийные фоны, штативы, электронный стедикам, моторизованный слайдер, квадрокоптер для фото и видеосъемки;

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

#### **Интерактивные цифровые технологии VR и AR:**

- обучающийся знает принципы создания приложений для ПК, смартфонов, VR-шлемов, голографических устройств;
- обучающийся имеет навыки фото- и видеосъемки в формате VR (360°);
- обучающийся обладает навыками эксплуатации различных систем захвата движений и применяет технологию Motion Capture в творческих проектах;
- обучающийся имеет навыки визуально-блочного и скриптового программирования в образовательной экосистеме для создания приложений виртуальной и дополненной реальности EV TOOLBOX;
- обучающийся умеет работать с методическими материалами, библиотеками 3D моделей и шаблонами готовых AR/VR проектов;
- обучающийся владеет навыками работы с различными игровым движками;
- обучающийся умеет моделировать трёхмерные объекты в программном обеспечении для создания трехмерной анимации и моделирования Blender;
- обучающийся умеет проектировать и создавать виртуальные пространства, выбирать материалы, текстуры, установки освещения;
- обучающийся умеет осуществлять постобработку материала в программе монтажа видео DaVinci Resolve;
- обучающийся владеет навыками создания визуальных программ 3D маппинга и проекционного дизайн в программе POGUMAX Designer.

### III. Учебный план

#### 1-й год обучения

№п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов на одну группу			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1.	<b>Введение в креативные индустрии</b>	3	0	3	Презентация студий
2.	<b>Направления креативных индустрий</b>				
2.1.	<i>Студия анимации и 3D графики</i>	20	31	51	
2.1	Знакомство со студией	0	2	2	Обсуждение Вопросы
2.2	Этапы создания мультфильма	2	0	2	Презентации Обсуждение
2.3	Основные техники создания мультфильма.	2	2	4	Обратная связь от педагога. Рефлексия
2.4	Поиск идеи и тема мультфильма. Сюжет и персонажи мультфильма.	2	2	4	Групповое Обсуждение
2.5	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана. Раскадровка	4	4	8	Обсуждение результатов работы
2.6	Элементарные движения персонажа и способы их создания. Фазы движения	2	4	6	Обсуждение результатов работы
2.7	Знакомство с программой по монтажу. Ритм паузы и движение в монтаже. Типы звука в анимационном кино. Работа со звуком.	4	6	10	Обсуждение результатов работы
2.8	<b>Работа над проектом</b>	4	11	15	Презентация проекта

<b>2.2.</b>	<b><i>Студия дизайна</i></b>	<b>12</b>	<b>39</b>	<b>51</b>	
<b>2.2.1.</b>	Знакомство со студией	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Обсуждение Вопросы
<b>2.2.2.</b>	Графический дизайн. Создание плакатов с использованием техники коллажирования.	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Обсуждение результатов работы
<b>2.2.3.</b>	Абстрактный коллаж.	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Групповое обсуждение  Обратная связь от педагога
<b>2.2.4.</b>	Иллюстрация. Создание скетчей.	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Обсуждение результатов работы  Обратная связь от педагога
<b>2.2.5.</b>	3D дизайн. Работа с картоном.	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	Групповое обсуждение  Обратная связь от педагога
<b>2.2.6</b>	Основы векторной графики.	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	Групповое обсуждение
<b>2.2.7</b>	<b>Работа над проектом</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	Презентация проекта
<b>2.3.</b>	<b><i>Студия звукорежиссуры</i></b>	<b>16</b>	<b>35</b>	<b>51</b>	
<b>2.3.1</b>	<b><i>Знакомство со студией</i></b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Обсуждение Вопросы
<b>2.3.2</b>	Знакомство с основами звукотехнического комплекса: Микрофоны: их виды, предназначение, использование. Акустические системы	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Обсуждение Вопросы

	(громкоговорители). Усилители. Устройства обработки звука, голоса. Микшерные пульта: студийные, концертные, мониторные. Коммутация звукового оборудования: XLR, JACK(моно, стерео), RCA(тюльпан). Аппаратура записи-воспроизведения				
2.3.3	Озвучивание мероприятий	2	4	6	Демонстрация Обратная связь от педагога Обсуждение
2.3.4	Звуковые компьютерные программы	2	4	6	Демонстрация Обратная связь от педагога Обсуждение
2.3.5	Создание звукового дизайна к видеоряду. Работа с библиотекой звуков.	2	4	6	Групповое обсуждение  Обратная связь от педагога
2.3.6	Монтаж звукового трека, изменение звукового формата, транспонирование.	2	4	6	Обратная связь от педагога Групповое обсуждение Рефлексия
2.3.7	Звуковые эффекты, нормализация, изменение звукового уровня	2	2	4	Обратная связь от педагога Групповое обсуждение Рефлексия
2.3.8	Сохранение и дальнейшая работа со звуковым	2	2	4	Обратная связь от

	материалом				педагога Групповое обсуждение Рефлексия
<b>2.3.9</b>	<b>Работа над проектом</b>	<b>2</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	Презентация проекта
<b>2.4.</b>	<b>Студия современной электронной музыки</b>	<b>20</b>	<b>31</b>	<b>51</b>	
<b>2.4.1</b>	Знакомство со студией	2	0	2	Групповое обсуждение
<b>2.4.2</b>	Общая компьютерная грамотность: использование компьютера в музыкальных областях. Аппаратное обеспечение: компьютер и его составляющие, MIDI-клавиатура (синтезатор), микрофон, микшер, акустическая система, коммутация. Программное обеспечение, виды программного обеспечения.	2	2	4	Обратная связь от педагога. Рефлексия
<b>2.4.3</b>	Понятие MIDI. Кодировка MIDI, MIDI-сообщения и MIDI контроллеры. Стандарты MIDI (GM, XG, GS). Формат MIDI файлов. Коммутация.	2	2	4	Обратная связь от педагога. Рефлексия
<b>2.4.4</b>	Работа в программе нотный редактор  Знакомство с программой, создание шаблона новой партитуры с помощью окна быстрого запуска, ввод нотного текста (мышью, с помощью основной клавиатуры компьютера, с помощью виртуальной	4	4	8	Демонстрация Обратная связь от педагога Обсуждение

<p>фортепианной клавиатуры, с помощью MIDI-клавиатуры). Добавление и изменение объектов в партитуре (добавление тактов, нотных станов, всевозможных нотных символов, текстовых указаний, аккордовых символов, вокальной подтекстовки; изменение ключа, ключевых знаков, размера, тактовых черт и пр.). Работа с объектами (выделение, копирование, вставка, удаление, сокрытие, переворачивание, перемещение). Транспонирование выделенных тактов и транспонирование в партитуре партий транспонирующих инструментов. Форматирование партитуры (выравнивание систем и нотоносцев, форматирование страниц). Стилизовое оформление партитуры (редактирование шрифтов и музыкальных символов). Воспроизведение нотного текста с помощью MIDI. Экспортирование набранного нотного текста в MIDI-файл и графический файл. Предварительный просмотр и печать (всей партитуры и ее отдельных партий). Импортирование MIDI-файла в нотный текст.</p>				
--	--	--	--	--

2.4.5	<p>Освоение базовых компонентов теории для создания музыкальных аранжировок.</p> <p>Средства музыкальной выразительности: лад, тембр, регистр, штрих, динамика, метроритм, гармония, фактура.</p> <p>Музыкальная форма: музыкальная фраза, предложение, период, простые 2-х и 3-х частные формы, сложная 3-х частная форма, вариации.</p> <p>Фактура и ее элементы: мелодия, бас, гармонические голоса, педаль, подголоски.</p> <p>Понятия «музыкальный стиль», «музыкальный жанр», их разновидности.</p> <p>Знакомство с банками тембров виртуальных синтезаторов и сэмплеров (струнные, деревянные духовые, медные духовые, ударные, электронные)</p>	2	4	6	<p>Обратная связь от педагога</p> <p>Групповое обсуждение</p> <p>Рефлексия</p>
2.4.6	<p>Знакомство с программой-секвенсором: окно проекта, клавишный редактор. Импортрование MIDI файла, созданного в программе нотный редактор. Запись треков с помощью MIDI-клавиатуры. Подключение виртуального синтезатора к проекту. Выбор тембров для каждого трека.</p> <p>Редактирование треков в клавишном редакторе.</p> <p>Операции с треками (выделение, перемещение,</p>	4	4	8	<p>Демонстрация Обратная связь от педагога</p> <p>Обсуждение</p>

	вырезание, копирование, вставка, удаление, разрезание, склеивание и др.). Транспонирование треков. Графическое редактирование темпа. Выстраивание динамического баланса и панорамы между треками. Экспортирование проекта в аудиофайл				
2.4.7	<p>Цифровая запись и редактирование аудио в программе звуковой редактор:</p> <p>Цифровая запись и воспроизведение звука: АЦП, ЦАП, частота сэмплирования, разрядность, звуковые форматы. Редактирование записанного аудиофайла (копирование, вырезание, вставка, обрезание и др.).</p> <p>Обработка звука: обработка с помощью пространственно-временных эффектов (реверберация и др.), частотная и динамическая обработка звука, шумоподавление, устранение клиппирования, изменение высоты тона, длительности и др. Форматы цифрового звука</p>	2	4	6	<p>Демонстрация обратной связи от педагога</p> <p>Обсуждение</p>
2.4.8	<b>Работа над проектом</b>	2	11	13	Презентация проекта
2.5.	<b>Студия фото - и видеопроизводства</b>	14	37	51	
2.5.1	<b>Знакомство со студией</b>	0	2	2	Сессия «вопрос-

	Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.				ответ»
2.5.2	История фотографии. Техника фотографа. Съемочный процесс, этапы и участники.	2	4	6	Обратная связь от учащихся Рефлексия
2.5.3	Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка.	2	4	6	Обсуждение чек-листов для проведения съемки Обратная связь от педагога
2.5.4	Фотопродакшн. Видеопродакшн.	2	6	8	Обратная связь от учащихся. Самооценка
2.5.5	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна (видео)	4	6	10	Просмотр видео работы, саморефлексия от учащихся Сравнение результата с задуманным проектом
2.5.6	Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.	2	4	6	Обсуждение результатов работы Обратная связь от педагога
2.5.7	Работа над проектом	2	6	8	Презентация проекта
2.6.	Студия интерактивных цифровых технологий VR	18	33	51	

	<b>и AR</b>				
<b>2.6.1</b>	<b>Знакомство со студией</b> Введение в VR и AR: история, терминология, отличия, примеры применения	2	0	2	Обратная связь от учащихся
<b>2.6.2</b>	Аппаратное обеспечение: шлемы, контроллеры, трекинг, мобильные устройства	2	4	6	Обсуждение
<b>2.6.3</b>	Программные платформы и движки: обзор Unity, Unreal Engine, WebXR	2	4	6	Обратная связь от учащихся. Самооценка
<b>2.6.4</b>	Основы 3D-моделирования для VR/AR: форматы, оптимизация, текстурирование	4	4	8	Обсуждение результатов работы  Обратная связь от педагога
<b>2.6.5</b>	Создание интерактивных сцен в Unity: интерфейс, объекты, физика, свет. Разработка AR- приложений: маркеры, SLAM, интеграция с мобильными устройствами	2	4	6	Обсуждение результатов работы  Обратная связь от педагога
<b>2.6.6</b>	Пользовательский опыт (UX/UI) в VR/AR: навигация, взаимодействие, комфорт. Анимация и звук в VR/AR: создание атмосферы, работа с пространственным аудио	4	6	10	Обсуждение результатов работы  Обратная связь от педагога
<b>2.6.7</b>	<b>Проектная работа: разработка собственного VR/AR проекта</b>	<b>2</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	Презентация проекта
<b>2.7</b>	<b>Открытая презентация итоговых проектов</b>		<b>6</b>	<b>6</b>	<b>Презентаци я</b>

## 2 год обучения

№п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов на одну группу			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1.	Студия по выбору. Анимация и 3Д графика.	48	267	315	В соответствии с рабочей программой
2.	Студия по выбору. Фото - и видеопроизводство.	54	261	315	В соответствии с рабочей программой
3.	Студия по выбору. Дизайн.	74	241	315	В соответствии с рабочей программой
4.	Студия по выбору. Современная электронная музыка.	62	253	315	В соответствии с рабочей программой
5.	Студия по выбору. Звукорежиссура.	58	257	315	В соответствии с рабочей программой
6.	Студия по выбору. Интерактивные цифровые технологии VR и AR.	54	261	315	В соответствии с рабочей программой
		350	1540	1890	

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

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных часов на одну группу	Режим занятий
1 год	01.09.2026	31.05.2027	35	315	3 раза в неделю по 3 академических часа
2 год	01.09.2027	31.05.2028	35	315	3 раза в неделю по 3 академических часа