

Наименование организации	ГБУК ИОГУНБ
Наименование программы	Школа креативных индустрий
Цель обучения	Развитие творческого мышления обучающихся и популяризация специальностей в сфере креативных индустрий
Категория обучающихся	Учащиеся 12-18 лет
Форма обучения	Очная
Трудоемкость программы	660 академических часов
Режим занятий	10 академических часов в неделю

Общеразвивающая программа имеет комбинированную направленность: художественную и техническую. Ориентирована на развитие общей и эстетической культуры обучающегося и художественных способностей. Общеразвивающая программа предусматривает творческую самореализацию и творческое самовыражение обучающегося. В рамках учебного процесса обучающийся осваивает базовые технические навыки, необходимые для создания креативного продукта.

Общеразвивающая программа включает изучение шести креативных направлений: дизайн, анимация и 3D-графика, звукорежиссура, интерактивные цифровые технологии VR и AR, современная электронная музыка, фото- и видеопроизводство.

Цель программы – Создание единого культурно-образовательного пространства региона через развитие творческого мышления обучающихся и популяризацию специальностей в сфере креативных индустрий.

В рамках курса решаются следующие задачи:

- дать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: подготовительный, производственный, этап распределения;
- дать представление об основах смежных дисциплин, связанных с производством и реализацией креативных продуктов;
- научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений или поднаправлений креативных индустрий.
- развить навыки организации, а также сформировать опыт самостоятельной работы и коллективной творческой деятельности;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы.
- привлечь обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- развить умение работать в команде;
- сформировать навык поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели.

Срок обучения составляет 2 года (660 академических часов, из них 6 часов итоговой аттестации). Для всех видов занятий академический час устанавливается продолжительностью 45 минут.

По окончании обучения обучающимся, успешно освоившим программу выдается сертификат.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Нормативный срок обучения – 2 года

№ п/п	Наименование дисциплин	Общая трудоёмкость, час	Аудиторные занятия, час			Дистанционные занятия, час			СР	Формы промежуточ ой аттестации
			всего часов	из них		всего часов	из них			
				теория	практик а		теория	практик а		
I год обучения										
1	Анимация и 3D-графика	50	45	10	35	-	-	-	5	Просмотр творческих работ
1.1.	Основы анимации		6	2	4	-	-	-	1	
1.2	Основные законы и принципы анимации		15	5	10	-	-	-	2,5	
1.3	Анимация персонажей и анимационная сценка		9	3	6	-	-	-	1,5	
1.4	Работа над проектом		15	0	15	-	-	-	0	
2	Звукорежиссура	50	45	10	35	-	-	-	5	Просмотр творческих работ
2.1	Основы звукорежиссуры		6	2	4	-	-	-	1	

2.2	Физические основы звука		15	5	10	-	-	-	2,5	
2.3	Работа в студии		9	3	6	-	-	-	1,5	
2.4	Работа над проектом		15	0	15	-	-	-	0	
3	Дополненная и виртуальная реальность (VR и AR)	50	45	10	35	-	-	-	5	Просмотр творческих работ
3.1	Введение в индустрию		5	2	3	-	-	-	1	
3.2	Трекинг		3	1	2	-	-	-	0,5	
3.3	Иммерсивность VR и AR		3	1	2	-	-	-	0,5	
3.4	Редактор Unity и 3D-модели		4	2	2	-	-	-	1	
3.5	Основы программирования		5	2	3	-	-	-	1	
3.6	Написание скриптов в Unity		5	1	4	-	-	-	0,5	
3.7	Создание VR приложения		5	1	4	-	-	-	0,5	
3.8	Работа над проектом		15	0	15	-	-	-	0	
4	Дизайн	50	45	10	35	-	-	-	5	Просмотр творческих работ
4.1	Общее представление о композиции в дизайне		3	1	2	-	-	-	0,5	
4.2	Цвет в дизайне		3	1	2	-	-	-	0,5	
4.3	Плоскостная композиция в дизайне		6	2	4	-	-	-	1	
4.4	Объемно-пространственная композиция в дизайне		6	2	4	-	-	-	1	

4.5	Типы графических файлов. Особенности работы с инструментами «Кисть», «Заливка», «Градиент»		3	1	2	-	-	-	0,5	
4.6	Особенности работы с инструментами «Форма», «Трансформация». Работа со слоями		3	1	2	-	-	-	0,5	
4.7	Особенности работы с фильтрами		3	1	2	-	-	-	0,5	
4.8	Особенности работы с инструментами «Выделение», «Цветокоррекция». Паттерн.		3	1	2	-	-	-	0,5	
4.9	Работа над проектом		15	0	15	-	-	-	0	
5	Современная электронная музыка	50	45	10	35	-	-	-	5	Просмотр творческих работ
5.1	Краткая история современной электронной музыки		3	1	2	-	-	-	1,5	
5.2	Основы музыкальной теории		12	4	8	-	-	-	2	
5.3	Основы работы в АудиоМАСТЕР Платинум		15	5	10	-	-	-	2,5	
5.4	Работа над проектом		15	0	15	-	-	-	0	
6	Фото- и видеопроизводство	50	45	10	35	-	-	-	5	Просмотр творческих работ
6.1	Введение в фото- видео производство		3	1	2	-	-	-	0,5	
6.2	Основы сценарного мастерства		6	2	4	-	-	-	1	
6.3	Фото- видеооборудование		4,5	1,5	3	-	-	-	0,75	
6.4	Основы режиссуры		4	1	3	-	-	-	0,5	
6.5	Фото- видео производство		5,5	1,5	4	-	-	-	0,75	

6.6	Основы видеомонтажа		3	1	2	-	-	-	0,5	
6.7	Постобработка фото-видеофайлов		4	2	2	-	-	-	1	
6.8	Работа над проектом		15	0	15	-	-	-	0	
7	*Специальный курс «Мягкие навыки»	*30	*30	*30	*0	-	-	-	0	Участие
	ИТОГО: I год обучения	300 *330	270	60	210	-	-	-	30	
II год обучения										
8*	Дисциплина по выбору: Анимация и 3D-графика.	300	270	40	230	-	-	-	30	Защита проекта
8.1	Повторение основ анимации		18	4	14	-	-	-	3	
8.2	Анимация животных		45	10	35	-	-	-	7.5	
8.3	Базовая анимация человека		54	12	42	-	-	-	9	
8.4	Продвинутая анимация человека		45	10	35	-	-	-	7.5	
8.5	Сборка анимационной сцены и рендер		18	4	14	-	-	-	2	
8.6	Работа над проектом		90	0	90	-	-	-		
9*	Дисциплина по выбору: Звукорежиссура	300	270	40	230	-	-	-	30	Защита проекта
9.1	Вокал и музыкальные инструменты перед микрофоном		18	4	14	-	-	-	3	
9.2	Запись ансамбля, Редактирование вокала		45	10	35	-	-	-	7,5	
9.3	Сведение, часть 1		54	12	42	-	-	-	9	
9.4	Сведение, часть 2		45	10	35	-	-	-	7,5	
9.5	Финальный баланс. Мастеринг		18	4	14	-	-	-	3	

9.6	Работа над проектом		90	0	90	-	-	-	0	
10*	Дисциплина по выбору: «Дополненная и виртуальная реальность (VR и AR)»	300	270	40	230	-	-	-	30	Защита проекта
10.1	VR и AR, обзор индустрии. История и тренды.		9	2	7	-	-	-	1,5	
10.2	Основы 3D моделирования		36	8	28	-	-	-	6	
10.3	Объектно-ориентированное программирование		45	10	35	-	-	-	7,5	
10.4	Технология дополненной реальности		36	8	28	-	-	-	6	
10.5	Технология виртуальной реальности		54	12	42	-	-	-	9	
10.6	Работа над проектом		90	0	90	-	-	-	0	
11*	Дисциплина по выбору: «Дизайн»	300	270	40	230	-	-	-	30	Защита проекта
11.1	Основы композиции в графическом дизайне		18	4	14	-	-	-	3	
11.2	Теория цвета в графическом дизайне		18	4	14	-	-	-	3	
11.3	Модуль и пропорции в дизайне		9	2	7	-	-	-	1,5	
11.4	Ритм, иллюзия движения в дизайне		18	4	14	-	-	-	3	
11.5	Перспектива		9	1	8	-	-	-	0,75	
11.6	Дизайн архитектурной среды как форма проектной деятельности		9	2	7	-	-	-	1,5	
11.7	Колористика предметно- пространственной среды		9	1	8	-	-	-	0,75	
11.8	Дизайн среды внутренних архитектурных пространств		18	4	14	-	-	-	3	

11.9	Дизайн среды открытых архитектурных пространств		9	2	7	-	-	-	1,5	
11.10	Работа со слоями в редакторе AliveColors Business		9	2	7	-	-	-	1,5	
11.11	Создание сложного эскиза, инструменты «Выделение»		9	2	7	-	-	-	1,5	
11.12	Создание фотопринта. Мокап		9	2	7	-	-	-	1,5	
11.13	Ретушь фотографий		9	2	7	-	-	-	1,5	
11.14	Леттеринг		9	4	5	-	-	-	3	
11.15	2D-графика. Эмодзи для мессенджеров		9	2	7	-	-	-	1,5	
11.16	Создание фантастического персонажа 2D		9	2	7	-	-	-	1,5	
11.17	Работа над проектом		90	0	90	-	-	-	0	
12*	Дисциплина по выбору: «Современная электронная музыка	300	270	40	230	-	-	-	30	Защита проекта
12.1	Повторение основ работы в среде «АудиоМАСТЕР Платинум»		18	4	14	-	-	-	3	
12.2	Принципы записи, обработки аудио		27	6	21	-	-	-	4,5	
12.3	Работа с MIDI		27	6	21	-	-	-	4,5	
12.4	Техники создания и обработки музыкальной композиции		27	6	21	-	-	-	4,5	
12.5	Сведение и мастеринг музыкальной композиции		54	12	42	-	-	-	9	
12.6	DJ-контроллер и техники сведения музыкальных композиций		18	4	14	-	-	-	3	
12.7	Дистрибуция и продвижение музыкальной композиции		9	2	7	-	-	-	1,5	
12.8	Работа над проектом		90	0	90	-	-	-	0	

13	Дисциплина по выбору: «Фото- и видеопроизводство»	300	270	40	230	-	-	-	30	Защита проекта
13.1	Введение в фото- и видеопроизводство		9	2	7	-	-	-	1,5	
13.2	Фото- и видеокамеры		9	2	7	-	-	-	1,5	
13.3	Программное обеспечение (ПО)		17	3	14	-	-	-	1,5	
13.4	Свет в фото- и видеопроизводстве		17	3	14	-	-	-	1,5	
13.5	Звуковое видеоборудование		6	2	4	-	-	-	1,5	
13.6	Постобработка звука с использованием ПО		6	2	4	-	-	-	1,5	
13.7	Основы сценарного мастерства		16	4	12	-	-	-	3	
13.8	Основы режиссуры		16	4	12	-	-	-	3	
13.9	Рабочая документация		6	2	4	-	-	-	3	
13.10	Дополнительное фото- и видеоборудование		24	3	21	-	-	-	1,5	
13.11	Основы видеомонтажа		9	2	7	-	-	-	1,5	
13.12	Основы цветокоррекции		9	2	7	-	-	-	3	
13.13	Съемка с использованием хромакей		9	2	7	-	-	-	1,5	
13.14	Композинг и коллаж		9	2	7	-	-	-	1,5	
13.15	Производство моушн-элементов и инфографики		12	3	9	-	-	-	1,5	
13.16	Финальный рендер		6	2	4	-	-	-	1,5	
13.17	Работа над проектом		90	0	90	-	-	-	0	
14	*Специальный курс «Мягкие навыки»	*30	*30	*30	*0	-	-	-	0	Участие

	Итого: II год обучения	300 *330	270	40	230	-	-	-	30	
	ИТОГО:	600 *660	540	100	440	-	-	-	60	

*Промежуточная аттестация проходит за счет времени, отведенного на изучение дисциплины

*Специальный курс не входит в обязательную учебную нагрузку, является факультативом

*8,9,10,11,12,13 – дисциплина по выбору, обучающийся выбирает только одну дисциплину