

**Министерство культуры Республики Карелия  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Республики Карелия  
«Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза  
А. М. Лисицыной»**

РАССМОТРЕНО  
На заседании методического совета  
Протокол № 1 от 02.09. 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ГБПОУ РК «Карельский колледж  
культуры и искусств имени Героя Советского Союза  
А.М. Лисицыной»

С.Л. Медведева  
Приказ № 76 от 02.09. 2024 г.



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

Срок освоения программы: 2024 – 2026 учебный год.  
Возраст обучающихся: 12 – 17 лет.

г. Петрозаводск, 2024 год

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка
2. Цели, задачи, объем и срок реализации образовательной программы
3. Планируемые результаты освоения образовательной программы
4. Учебный план
5. График образовательного процесса
6. Перечень рабочих программ
7. Формы и методы контроля
8. Материально-техническое оснащение образовательного процесса
9. Список источников по теме

## 1. Пояснительная записка.

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

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным Законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года/ Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
- Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025 года / Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- 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 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Уставом и локальными нормативными актами ГБ ПОУ РК «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А. М. Лисицыной».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Креативные индустрии», содержание программы и сроки обучения по программе разработаны и утверждены в учреждении, осуществляющем образовательную деятельность, — Государственном Бюджетном Профессиональном Образовательном Учреждении Республики Карелия «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А.М. Лисицыной».

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

Уровень освоения программы – углубленный (продвинутый)<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»

Срок освоения программы: 2 года.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Креативные индустрии» предназначена для обучающихся общеобразовательных учреждений возрастной категории 12 –17 лет, интересующихся изучением различных направлений креативных индустрий, готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Актуальность программы заключается в погружении учащихся в контекст сферы креативных индустрий, что позволит сформировать интерес к художественному творчеству и интерактивным цифровым технологиям, а также поможет популяризировать профессии и специальности креативной сферы.

Школа креативных индустрий в г. Петрозаводск является структурным подразделением ГБПОУ РК «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А.М. Лисицыной» и создана в рамках федерального проекта «Придумано в России». В Школе креативных индустрий реализуются общеобразовательные общеразвивающие программы в сфере дизайна, анимации и 3D графики, фото и видео производства.

В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и разнообразным опытом обучения и повышения квалификации, имеющими базовое образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины, а также владеющие навыками интерактивной работы.

Программа представляет собой логически выстроенную систему, направленную, с одной стороны, на овладение знаниями в интересующей обучающегося области (фото- и видеопроизводство, дизайн, анимация и 3D графика), с другой стороны, ориентированную на формирование у ребенка целостной научно-технической картины мира.

Образовательный опыт учащегося в Школе креативных индустрий формируется через освоение основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и реализацию собственных проектов. Главная особенность образовательной программы - последовательное погружение в одно из направлений Школы, межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов для дальнейшего совершенствования практических навыков. В ходе обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми.

В рамках программы, параллельно с изучением специализированных программ, предполагается изучение мировой художественной культуры, проведение тренингов по командному сотворчеству, посещение театров, просмотры фильмов с обсуждением.

## **2. Цели, задачи, объем и срок реализации образовательной программы.**

*Цели программы* – погрузить обучающихся в контекст креативных индустрий и познакомить с базовыми понятиями в сфере креативных индустрий по направлениям фото- и видеопроизводства, дизайна, анимации и 3D графики путем проектной работы; помочь обучающимся в определении направления специализации и дальнейшей профессиональной ориентации.

Реализация программы обеспечивает формирование и развитие творческих способностей детей, организацию свободного времени, адаптацию к жизни в обществе, профессиональную ориентацию, поддержку талантливых и одаренных детей. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Креативные индустрии» учитывает возрастные и индивидуальные особенности детей.

*Обучающие задачи:*

- сформировать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- познакомить с направлениями креативных индустрий;
- освоить этапы производства творческих продуктов: предпродакшн, продакшн, постпродакшн;
- познакомить с основными этапами проектной деятельности;
- изучить этапы планирования и реализации творческих проектов индивидуально или в малой группе, следуя разработанному плану и идее;
- освоить навыки создания профессионального цифрового портфолио на специальных платформах.

*Развивающие задачи:*

- развивать творческое мышление и познавательный интерес обучающихся;
- развивать эстетическое сознание через творческую деятельность;
- формировать способность к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий;
- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из сферы креативных индустрий;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде.

*Воспитательные задачи:*

- формировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- формировать осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результатам деятельности;
- через проектную работу развить нацеленность на результат, чувство командной работы, коммуникабельность, дисциплинированность, организаторские способности, умение преподнести и обосновать свою мысль, художественный вкус, трудолюбие, активность;
- воспитание чувства ответственности, самостоятельности и инициативы.

*Объем и срок реализации образовательной программы:*

Общий срок реализации программы – 2 учебных года (с сентября по июнь).

Объем программы на два учебных года – 576 академических часов.

Программа предусматривает два этапа:

- первый год обучения - знакомство обучающегося со спецификой креативных индустрий в целом и занятия в студии в соответствии с выбранным креативным направлением - с сентября по июнь (288 часов на группу не более 10 человек);

- второй год обучения — обучающийся продолжает углубленное обучение в соответствии с выбранным креативным направлением - с сентября по июнь (288 часов на группу не более 10 человек).

В соответствии со ст.14 ФЗ-273 образовательная деятельность осуществляется на государственном языке РФ - русском.

### **3. Планируемые результаты освоения образовательной программы.**

*Личностные:*

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам;
- 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 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 применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- обучающийся излагает мысли в четкой логической последовательности, отстаивает свою точку зрения, анализирует ситуацию и самостоятельно находит ответы на вопросы путем логических рассуждений.

*Предметные (по студиям):*

*Студия фото- и видеопроизводства:*

- обучающийся знает существующие направления креативных индустрий, может привести примеры 1-2 проектов для каждого направления;
- обучающийся может описать отдельное направление креативных индустрий через ярких представителей, известные проекты и объекты искусства и культуры;
- обучающийся знает основы композиции и основы работы с цветом;
- обучающийся знает различные жанры фотографии (пейзаж, портрет и другие) и присущие им каноны;
- обучающийся 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;
- обучающийся умеет снимать фотографии в различных жанрах, используя различные техники работы со светом, подбирая подходящие объективы и другие инструменты фотосъемки, соблюдая основные правила фотосъемки и технические требования (разрешение, ISO, тип сжатия), параметры съемки (баланс белого, экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, фокус, световая схема, цвета, идея);
- обучающийся умеет использовать в процессе фотосъемки различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, вспышки, рассеиватели, стойки, студийные фоны, квадрокоптер для фото и видеосъемки;
- обучающийся умеет изготавливать видео в различных жанрах, используя разные типы камер с учетом разных световых условий, соблюдая основные правила видеосъемки и технические требования;
- обучающийся умеет сортировать отснятый материал, выбирать лучшие фотографии, проводить обработку фотографий в графических редакторах;
- обучающийся использует базовые инструменты видеомонтажа в графических редакторах для сборки видеопродукта из отснятого материала;
- обучающийся умеет создавать собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы;
- обучающийся знает последовательность этапов создания творческих продуктов и продумывает собственный творческий проект в соответствии с этой последовательностью, учитывая возможные сложности на каждом этапе;

- обучающийся умеет планировать и реализовывать творческий проект индивидуально или в группе, формулируя основные задачи, подбирая необходимые материалы, инструменты и оборудование, консультируясь с педагогом студий;
- обучающийся представляет результаты своей работы в виде творческого продукта.

#### *Студия анимации и 3D графики:*

- обучающийся знает существующие направления креативных индустрий, может привести примеры 1-2 проектов для каждого направления;
- обучающийся может описать отдельное направление креативных индустрий через ярких представителей, известные проекты и объекты искусства и культуры;
- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве, и использует их в практической деятельности;
- обучающийся знает историю анимации, базовые законы движения;
- обучающийся знает особенности и используемые инструменты 2D и 3D анимации, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- обучающийся умеет организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов и персонажей и анимацию;
- обучающийся умеет пользоваться актуальными инструментами и программами для создания 3D продукта;
- обучающийся владеет навыками 3D печати;
- обучающийся умеет создавать собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы;
- обучающийся знает последовательность этапов создания творческих продуктов и продумывает собственный творческий проект в соответствии с этой последовательностью, учитывая возможные сложности на каждом этапе;
- обучающийся умеет планировать и реализовывать творческий проект индивидуально или в группе, формулируя основные задачи, подбирая необходимые материалы, инструменты и оборудование, консультируясь с педагогом студий;
- обучающийся представляет результаты своей работы в виде творческого продукта.

#### *Студия дизайна:*

- обучающийся знает существующие направления креативных индустрий, может привести примеры 1-2 проектов для каждого направления;
- обучающийся может описать отдельное направление креативных индустрий через ярких представителей, известные проекты и объекты искусства и культуры;
- обучающийся знает основы композиции и основы работы с цветом и шрифтами;
- 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: плакат, буклет, афиша, упаковка;
- обучающийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации;
- обучающийся умеет работать с материалами: картон, бумага, фанера, пластилин;
- обучающийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и с другими художественными инструментами;
- обучающийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: принтер, станок лазерной резки;

- обучающийся знает назначение и возможности векторного графического редактора и растрового графического редактора;
- обучающийся владеет базовыми компетенциями в сфере дизайна интерьера, технологиями декорирования предметов интерьера;
- обучающийся умеет создавать собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы;
- обучающийся знает последовательность этапов создания творческих продуктов и продумывает собственный творческий проект в соответствии с этой последовательностью, учитывая возможные сложности на каждом этапе;
- учащийся умеет планировать и реализовывать творческий проект индивидуально или в группе, формулируя основные задачи, подбирая необходимые материалы, инструменты и оборудование, консультируясь с педагогом студии;
- обучающийся представляет результаты своей работы в виде творческого продукта.

#### 4. Учебный план.

### УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

Название учебных дисциплин по выбору	Количество часов			Форма контроля
	Теория	Практика	Всего	
Дисциплина по выбору	индивидуально у каждой дисциплины		288	
Дисциплина по выбору. Дизайн			288	В соответствии с рабочей программой
Дисциплина по выбору. Анимация и 3D графика			288	В соответствии с рабочей программой
Дисциплина по выбору. Фото-видеопроизводство			288	В соответствии с рабочей программой
<b>ИТОГО</b>			<b>288</b>	

#### Дизайн

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
	<b>Графический дизайн</b>	<b>47</b>	<b>151</b>	<b>198</b>	
1.	Введение в профессию.	1	1	2	Практика в группе.
2.	Основы композиции.	4	4	8	Индивидуальное задание. Защита работы. Общая рефлексия.
3.	Основы композиции. Главное и второстепенное.	2	4	6	Устный опрос.
4.	Проектная работа.	0	3	3	Защита работы. Рефлексия.
5.	Основы композиции. Негативное пространство.	2	6	8	Индивидуальное задание. Обсуждение результатов.
6.	Рефлексия.	0	2	2	Устная сверка знаний. Тест.
7.	Стилизация. Иллюстрация как язык самовыражения.	1	2	3	Индивидуальное задание. Общая рефлексия.
8.	Особенности цифрового рисунка.	2	4	6	Индивидуальное задание. Обсуждение результатов.

9.	Создание дизайна персонажа в графическом редакторе.	2	10	12	Индивидуальное задание. Обсуждение результатов.
10.	Основы цветоведения.	1	4	5	Устный опрос.
11.	Цветовые гармонии.	1	3	4	Индивидуальное задание. Защита работы.
12.	Текстуры и фактуры. Создание коллажа.	1	7	8	Индивидуальное задание. Защита работы.
13.	Графический дизайн и типографика. Создание шрифтовых композиций.	4	5	9	Индивидуальное задание. Защита работы. Обсуждение результатов.
14.	Создание обучающего плаката по основам типографики.	2	5	7	Индивидуальное задание. Защита работы.
15.	Контекст шрифта. Связь иллюстрации и шрифта.	2	5	7	Индивидуальное задание. Защита работы.
16.	Создание буквицы.	2	5	7	Индивидуальное задание. Защита работы.
17.	Основы книжной иллюстрации.	1	3	4	Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
18.	Знакомство с программой для верстки.	2	2	4	Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
19.	Проектная работа. Рефлексия.	1	9	10	Защита работы. Самооценка собственного роста.
20.	Знакомство с векторной графикой. Работа с инструментом перо.	1	2	3	Устный опрос.
21.	Графический дизайн и стилизация. Создание логотипа для личного бренда и знакомство с векторной графикой.	2	3	5	Индивидуальное задание. Защита работы. Обсуждение результатов.
22.	Векторная графика. Разработка стикеров.	1	4	5	Индивидуальное задание.
23.	Разработка логотипа для фирмы.	1	7	8	Индивидуальное задание. Защита работы.
24.	Графический дизайн и стилизация. Создание дизайна упаковки и фирменного паттерна.	2	10	12	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
25.	Основы плаката.	1	3	4	Устный опрос.
26.	Юмор в дизайне и визуальные метафоры.	2	8	10	Индивидуальное задание. Защита работы.
27.	Социальный плакат.	1	6	7	Индивидуальное задание. Защита работы.
28.	Рекламный плакат.	1	5	6	Индивидуальное задание. Защита работы.
29.	Работа с лазерным станком с ЧПУ.	3	4	7	Практика в группе.
30.	Проектная работа. Создание сувенирной продукции.	1	13	14	Защита работы. Обратная связь.
31.	Рефлексия.	0	2	2	Обсуждение результатов. Тест. Самооценка собственного роста.
	<b>Web-дизайн</b>	<b>5</b>	<b>22</b>	<b>27</b>	
32.	Web-дизайн. UI\UR дизайнер.	1	3	4	Устный опрос.
33.	Разработка иллюстрации для	1	7	8	Индивидуальное задание.

	инфографики.				Защита работы.
34.	Ретушь и цветокоррекция.	1	6	7	Практическая работа.
35.	Интерактивный урок со студией фотографии.	2	2	4	Устный опрос. Индивидуальное задание.
36.	Интерактивный урок. Создание макета сайта для фотографа.	0	4	4	Практическая работа.
	<b>Дизайн одежды</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>11</b>	
37.	Дизайн одежды. Мода как искусство самовыражения.	1	7	8	Индивидуальное задание. Устный опрос.
38.	Лекция на тему «Современная мода как способ самовыражения».	3	0	3	Устный опрос.
	<b>Дизайн интерьера</b>	<b>3</b>	<b>11</b>	<b>14</b>	
39.	Дизайн интерьера. Создание изометрии.	2	4	6	Индивидуальное задание.
40.	Создание комикса на тему «Моя рефлексия курса дизайнера».	1	7	8	Обсуждение результатов курса. Самооценка собственного роста.
	<b>Промышленный дизайн</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>13</b>	
41.	Промышленный дизайн.	1	2	3	Устный опрос.
42.	Лекция «Унитарные вещи как произведения искусства».	3	0	3	Устный опрос.
43.	Интерактивный урок со студией анимации и 3D графики. 3D визуализация предмета.	2	5	7	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
	<b>Проектная работа</b>	<b>4</b>	<b>21</b>	<b>25</b>	
44.	Индивидуальная проектная работа. Защита итоговых проектов.	2	15	17	Презентация проектов. Обратная связь от педагога.
45.	Итоговая рефлексия. Монтаж финальной выставки.	2	6	8	Итоговый тест. Подведение итогов.
	<b>ИТОГО</b>	<b>69</b>	<b>219</b>	<b>288</b>	

### *Анимация и 3D графика*

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Введение. Знакомство с предметом.	2	1	3	Обсуждение.
2.	Техники анимации. Классическая покадровая/рисованная анимация; техника «перекладки»; stop-motion.	1	2	3	Просмотр анимационных фильмов. Устный опрос.
3.	Векторные формы. Растровые изображения.	2	7	9	Индивидуальное задание. Обсуждение.
4.	Кадровая частота. Временная шкала (таймлайн).	1	2	3	Устный опрос.
5.	Анимация простых векторных форм.	2	7	9	Индивидуальное задание. Обсуждение.
6.	Маски и их применение.	2	7	9	Индивидуальное задание. Защита работы.

7.	Основы риггинга. Инструмент «кость».	2	7	9	Индивидуальное задание. Обсуждение.
8.	Создание примитивного векторного персонажа.	0	9	9	Индивидуальное задание. Защита работы.
9.	Работа с простым растровым персонажем.	1	9	10	Индивидуальное задание. Защита работы.
10.	Создание примитивного векторного персонажа.	2	2	4	Устный опрос. Индивидуальное задание.
11.	Использование функции «Actions» и применение инструмента «умная кость».	1	3	4	Индивидуальное задание. Обсуждение.
12.	Принцип «преддействия» и «последствия» в визуальном решении физического действия персонажа.	2	2	4	Индивидуальное задание. Обсуждение.
13.	Принципы выражения динамики в физическом действии персонажа.	2	14	16	Индивидуальное задание. Защита работы.
14.	Проектная работа. Рефлексия.	1	29	30	Презентация проектов. Тест. Обсуждение.
15.	Анимация как драматургический вид искусства.	3	0	3	Просмотр анимационных фильмов. Устный опрос.
16.	Понятие «оценка». Изучение реакции персонажа на событие.	3	0	3	Просмотр анимационных фильмов. Устный опрос.
17.	Упражнения на создание истории. Упражнение «икебана».	1	7	8	Обсуждение, практика в группе.
18.	Понятие «характер».	4	20	24	Индивидуальное задание. Защита работы.
19.	Принципы сценарной работы.	4	6	10	Индивидуальное задание. Обсуждение.
20.	Создание персонажей в ПО	2	18	20	Индивидуальное задание. Защита работы.
21.	Создание анимации на сюжет «Из жизни предметов».	2	38	40	Индивидуальное задание. Защита работы.
22.	Работа над местом действия/фоном для анимации на сюжет «Из жизни предметов».	1	9	10	Индивидуальное задание. Обсуждение.
23.	Индивидуальная проектная работа. Анимация на сюжет «Из жизни предметов». Подготовка звукоряда. Монтаж.	4	40	44	Индивидуальное задание. Обсуждение.
24.	Защита итоговых проектов. Итоговая рефлексия.	0	4	4	Презентация проектов. Итоговый тест. Подведение итогов.
<b>ИТОГО</b>		<b>45</b>	<b>243</b>	<b>288</b>	

#### *Фото- и видеопроизводство*

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1.</b>	<b>Фотография, видео</b>	<b>13</b>	<b>16</b>	<b>29</b>	
1.1.	Введение в тему. Знакомство	1	1	2	Обсуждение.

	учеников с преподавателем, друг с другом.				Сравнительный анализ.
1.2.	История возникновения и смешения жанров. Влияние истории на развитие фотографии.	2	1	3	Обсуждение, анализ. Просмотр фильмов и передач о фотографах. Устный опрос.
1.3.	Основы фотографии и видео. Оборудование. Форматы продукции.	4	2	6	Устный опрос.
1.4.	Объективы. Диафрагма.	2	3	5	Индивидуальное задание. Обсуждение.
1.5.	Съемочный процесс.	0	3	3	Практика.
1.6.	Виды съёмок и современные жанры фотографии.	2	1	3	Обсуждение.
1.7.	Специальности фотографа и видеографа. Применение знаний в профессии.	2	1	3	Обсуждение.
1.8.	Съемочный процесс.	0	2	2	Практика.
1.9.	Рефлексия.	0	2	2	Обсуждение ожиданий и результатов в группе.
<b>2.</b>	<b>Режимы съемки, фототехника</b>	<b>11</b>	<b>19</b>	<b>30</b>	
2.1.	Экспозиция. Режимы съемки фотоаппарата и настройки фотоаппарата. Выдержка и диафрагма.	6	8	14	Устный опрос. практика в группе.
2.2.	Режимы съемки. Мультиэкспозиция. Точки фокусировки.	4	8	12	Обсуждение. Индивидуальное задание.
2.3.	Штатив. Работа со штативом.	1	2	3	Практика.
2.4.	Рефлексия.	0	1	1	Обсуждение ожиданий и результатов в группе.
<b>3.</b>	<b>Свет</b>	<b>13</b>	<b>29</b>	<b>42</b>	
3.1.	Свет как основной инструмент, с которым работает фотограф. Естественное и искусственное освещение.	4	6	10	Обсуждение, практика, опрос.
3.2.	Студийное освещение. Обзор студийного оборудования.	4	6	10	Обсуждение, практика в группе.
3.3.	Вспышки и постоянный свет.	2	4	6	Практика в группе.
3.4.	Светофильтры: применение их на съемке, потребность.	1	1	2	Обсуждение. Совместный просмотр.
3.5.	Свет в видеоиндустрии и киноиндустрии.	2	6	8	Обсуждение. Совместный просмотр.
3.6.	Проектная работа. Рефлексия.	0	6	6	Презентация проектов. Тест. Обсуждение ожиданий и результатов.
<b>4.</b>	<b>Композиция</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	<b>30</b>	
4.1.	Значение композиции в фотографии и видео. Основные приемы композиции.	8	8	16	Устный опрос. Практика в группе. Домашнее задание.

4.2.	Перспектива линейная и тональная. ГРИП как способ работы с композицией.	2	2	4	Домашнее задание.
4.3.	Диагонали. Зрительное равновесие. Симметрия.	2	2	4	Обсуждение.
4.4.	Ракурсы. Влияние ракурса и композиции на восприятие зрителя. Стилистические приемы.	1	4	5	Обсуждение, практика в группе.
4.5.	Рефлексия.	0	1	1	Обсуждение ожиданий и результатов в группе.
<b>5.</b>	<b>Цвет</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>20</b>	
5.1.	Цветовые решения в фотографии и видео Психология цвета – как цвет влияет на восприятие вашей задумки.	4	6	10	Обсуждение, групповой анализ, домашнее задание.
5.2.	Цветовой круг Иттена. Схемы света: аналоговая, комплиментарная, триада. Влияние цвета на восприятие зрителя.	2	2	4	Устный опрос. Практика в группе.
5.3.	Композиционные приёмы в выборе цвета.	1	4	5	Устный опрос.
5.4.	Рефлексия.	0	1	1	Обсуждение ожиданий и результатов в группе.
<b>6.</b>	<b>Обработка</b>	<b>36</b>	<b>57</b>	<b>93</b>	
6.1.	Обработка в современных редакторах. Хранение данных, систематизация. Экспорт изображений.	1	2	3	Устный опрос.
6.2.	Базовая обработка. Обзор графических редакторов. Подготовка изображений и видео к различным площадкам для публикации.	10	8	18	Устный опрос. Проверка основных теоретических знаний. Практическая работа.
6.3.	Продвинутая обработка. Работа со слоями, масками, искусственным интеллектом. «Киношная обработка».	4	6	10	Обсуждение, групповой анализ.
6.4.	Виды съёмки: практическое применение. Пейзажная фотография, реклама, натюрморты и предметная фотосъёмка, репортаж.	4	6	10	Обсуждение, устная сверка знаний. Практика в группе.
6.5.	Портретная съёмка. Психология портрета. Разные способы съёмки портретов под различные задачи. Нестандартная съёмка портрета.	4	6	10	Обсуждение, устная сверка знаний. Практика в группе.
6.6.	Мобильная фотография и видео. Обзор возможностей современных телефонов. Работа в программе Cap Cut и доступных фоторедакторах.	2	6	8	Устный опрос, обсуждение, сверка знаний. Практика.
6.7.	Видео. Работа с планами. Монтаж.	4	4	8	Практика в группе.

	Создание видео из фотографий.				
6.8.	Производство видео. Раскадровка. Форматы съёмки. Создание видеоряда посредством других способов.	3	5	8	Практика в группе.
6.9.	Монтаж видео. ПО для монтажа.	4	6	10	Практика в группе.
6.10.	Проектная работа. Рефлексия.	0	8	8	Презентация проектов. Обсуждение ожиданий и результатов.
<b>7.</b>	<b>Режиссура съемок</b>	<b>14</b>	<b>30</b>	<b>44</b>	
7.1.	Постановка от идеи до воплощения. Работа с идеей и сценарием. Создание референсов и подготовка к съёмке.	10	10	20	Устный опрос. Индивидуальное задание.
7.2.	Звукозапись.	2	4	6	Практика в группе.
7.3.	Индивидуальная проектная работа. Защита итоговых проектов.	2	15	17	Презентация проектов. Обратная связь от педагога.
7.4.	Итоговая рефлексия.	0	1	1	Итоговый тест. Подведение итогов.
	<b>ИТОГО</b>	<b>109</b>	<b>179</b>	<b>288</b>	

### **УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 ГОД ОБУЧЕНИЯ**

Название учебных дисциплин по выбору	Количество часов			Форма контроля
	Теория	Практика	Всего	
Дисциплина по выбору	индивидуально у каждой дисциплины		224	
Дисциплина по выбору. Дизайн			224	В соответствии с рабочей программой
Дисциплина по выбору. Анимация и 3D графика			224	В соответствии с рабочей программой
Дисциплина по выбору. Фото-видеопроизводство			224	В соответствии с рабочей программой
<b>ИТОГО</b>			<b>224</b>	

### *Дизайн*

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1.</b>	<b>Дизайн</b>	<b>15</b>	<b>31</b>	<b>46</b>	
1.1.	Введение. Повторение первого года обучения.	3	6	9	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
1.2.	Драматургия в дизайне	3	5	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Общая рефлексия.
1.3.	Сюжет и последовательность. Контраст и напряжение.	5	5	10	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Общая рефлексия.
1.4.	Эмоциональный ритм	2	5	7	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.

1.5.	Проектная работа. Разработка серии плакатов.	2	8	10	Индивидуальное задание.
1.6.	Презентация проектов. Рефлексия.	0	2	2	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста, групповая рефлексия.
<b>2.</b>	<b>Графический дизайн</b>	<b>18</b>	<b>54</b>	<b>72</b>	
2.1.	Разработка фирменного стиля. Брендинг.	2	8	10	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.2.	Рекламная графика. Психология рекламы. История. Создание. Рекламный плакат.	2	4	6	Устный опрос. Индивидуальное задание
2.3.	Углубленное изучение программы для векторной графики. Текст в сложной форме.	3	6	9	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.4.	Углубленное изучение программы для векторной графики. Фрагментация	2	8	10	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.5.	Углубленное изучение программы для векторной графики. Параметры перехода.	2	6	8	Индивидуальное задание.
2.6.	Углубленное изучение программы для векторной графики. Эффекты объема и текстуры.	1	2	3	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Общая рефлексия.
2.7.	Углубленное изучение программы для растровой графики. Ретушь	1	6	7	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.8.	Углубленное изучение программы для растровой графики. Эффекты и маски.	4	8	12	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Общая рефлексия.
2.9.	Знакомство с программой для верстки	1	4	5	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.10.	Инфографика	0	2	2	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста.
2.11.	Брендинг и маскот. Разработка персонажа.	4	10	14	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.12.	Основные принципы разработки мерча	4	8	12	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.13.	Редизайн	4	12	16	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Общая рефлексия.
2.14.	Презентация проектов.	0	2	2	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста.
2.15.	Мультимедийный проект	4	14	18	Групповое задание. Защита результатов работы группы. Общая рефлексия.
2.16.	Информационные схемы. Навигации.	2	6	8	Групповое задание. Защита результатов работы группы.
2.17.	Вёрстка журналов и многостраничных изданий	4	15	19	Групповое задание. Защита результатов работы группы.
<b>3.</b>	<b>Индивидуальная проектная работа. Разработка портфолио.</b>	<b>0</b>	<b>17</b>	<b>17</b>	Обсуждение результатов курса, самооценка

					собственного роста.
	<b>ИТОГО</b>	<b>55</b>	<b>169</b>	<b>224</b>	

### *Анимация и 3D графика*

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1.</b>	<b>Знакомство с 3D. Профессия 3D художник.</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>15</b>	Устный опрос.
1.1.	Введение. 3D графика общие понятия. Различия и направления.	2	0	2	Устный опрос.
1.2.	Как создаются игры. Направления в геймдеве.	2	0	2	Устный опрос.
1.3.	Программное обеспечение для создания 3D моделей. (стандарты индустрии, связки ПО).	3	2	5	Индивидуальное задание. Обсуждение.
1.4.	Основы композиции. Теория света, цвета. Работа с палитрой.	2	4	6	Индивидуальное задание. Обсуждение.
<b>2.</b>	<b>Моделирование. Blender 3D.</b>	<b>15</b>	<b>32</b>	<b>47</b>	Устный опрос. Индивидуальное задание.
2.1.	Знакомство с ПО. Разница моделирования и скульптинга.	2	4	6	Устный опрос. Индивидуальное задание.
2.2.	Референсы, что это и для чего они нужны.	2	3	5	Индивидуальное задание. Обсуждение.
2.3.	Работа с примитивами, понятие вершин, еджей, полигонов.	0	4	4	Индивидуальное задание. Обсуждение.
2.4.	Блокинг. Построение общих форм из примитивов.	4	3	7	Устный опрос. Индивидуальное задание.
2.5	Что такое сабдив и применение в построении моделей.	2	3	5	Устный опрос. Индивидуальное задание.
2.6	Детализация модели.	2	4	6	Устный опрос. Индивидуальное задание.
2.7	Простые материалы, ссс материалы и разница между ними.	2	3	5	Устный опрос.
2.8	Работа со светом, постановка кадра, настройка.	1	2	3	Индивидуальное задание. Обсуждение.
2.9	Рендер сцены. Разница рендер движков на примере Blender.	0	3	3	Индивидуальное задание. Обсуждение.
2.10	Постобработка и ее роль в презентации.	0	3	3	Индивидуальное задание. Обсуждение.
<b>3.</b>	<b>Основы создания 3D персонажа. Скульптинг.</b>	<b>15</b>	<b>51</b>	<b>66</b>	Устный опрос. Индивидуальное задание.
3.1.	Теория. Анатомия для скульпторов.	4	4	8	Индивидуальное задание. Обсуждение.
3.2	Разбор по для скульптинга.	2	4	6	Устный опрос. Индивидуальное задание.

3.3	Блокинг простого персонажа.	0	10	10	Индивидуальное задание. Обсуждение.
3.4	Важность симметрии.	2	2	4	Устный опрос. Индивидуальное задание.
3.5	Детализация форм персонажа.	1	8	9	Устный опрос. Индивидуальное задание.
3.6	Детализация персонажа. Обвес, волосы, броня.	1	8	9	Индивидуальное задание. Обсуждение.
3.7	Важность топологии. Виды ретопологии, автоматическая, ручная.	2	4	6	Индивидуальное задание. Обсуждение.
3.8	Что такое риггинг персонажа.	2	2	4	Устный опрос. Индивидуальное задание.
3.9	(Риг) базовый скелет и работа с костями. Постановка в позу.	0	8	8	Индивидуальное задание. Обсуждение.
3.10	Возможности анимации через готовые пресеты.	1	1	2	Устный опрос.
<b>4.</b>	<b>Запекание модели.</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	Устный опрос. Индивидуальное задание.
4.1.	Что такое «запечка», для чего она нужна и выбор ПО.	1	1	2	Индивидуальное задание. Обсуждение.
4.2	Подготовка персонажа для запекания.	1	1	2	Устный опрос.
4.3	Перенос детализации с высокополигональной модели на низкополигональную.	1	4	5	Устный опрос.
<b>5.</b>	<b>Работа с UV.</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	Устный опрос. Индивидуальное задание.
5.1.	Что такое UV и для чего она нужна.	1	1	2	Индивидуальное задание. Обсуждение.
5.2.	Работа с UV, UV чекер, упаковка.	1	3	4	Индивидуальное задание. Защита работы.
5.3	<b>Проектная работа.</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	Презентация проектов. Итоговый тест.
<b>6</b>	<b>3D анимация.</b>	<b>10</b>	<b>29</b>	<b>39</b>	Устный опрос.
6.1	3D анимация. Разница с 2D.	2	0	2	Устный опрос.
6.2	Направления в анимации. Разница рекламного моушена и кинематиков.	1	1	2	Индивидуальное задание. Обсуждение.
6.3	Изучение ПО для анимации.	2	4	6	Индивидуальное задание. Обсуждение.
6.4	Работа с интерфейсом Blender.	1	3	4	Устный опрос. Индивидуальное задание.
6.5	Изучение таймлайна, редактор ключей.	1	3	4	Устный опрос. Индивидуальное задание.
6.6	Анимация по ключам.	1	5	6	Устный опрос. Индивидуальное задание.

6.7	Сглаживание движений, работа с граф эдитор, кривые.	1	4	5	Устный опрос. Индивидуальное задание.
6.8	Анимация камеры, света.	1	3	4	Устный опрос.
6.9	Шейдерная анимация.	0	2	2	Устный опрос.
6.10	Геометрические ноды	0	4	4	Индивидуальное задание. Обсуждение.
<b>7.</b>	<b>3D печать. Твёрдотельное моделирование.</b>	<b>5</b>	<b>16</b>	<b>21</b>	Индивидуальное задание. Обсуждение.
7.1	Разница моделлинга под геймдев и 3D печать.	1	2	3	Устный опрос.
7.2	Работа с хайполи и важность детализации.	1	2	3	Индивидуальное задание. Обсуждение.
7.3	Подготовка модели к печати и экспорт.	1	3	4	Индивидуальное задание. Защита работы.
7.4	Виды 3д печати и их разница, sla, fdm.	1	0	1	Индивидуальное задание. Обсуждение.
7.5	Что такое слайсер и как с ним работать.	1	2	3	Обсуждение.
7.6	Проектная работа. Презентация моделей.	0	7	7	Презентация проектов. Итоговый тест. Обратная связь от педагога.
<b>8.</b>	<b>Индивидуальная проектная работа. Рефлексия</b>	<b>0</b>	<b>17</b>	<b>17</b>	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста.
<b>ИТОГО</b>		<b>60</b>	<b>164</b>	<b>224</b>	

### *Фото- и видеопроизводство*

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1.</b>	<b>Фотография, видео</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>17</b>	
1.1.	Введение. Повторение материала первого года обучения.	2	2	4	Обсуждение. Устный опрос.
1.2.	Уровни производства видео (углубленное изучение).	2	2	4	Устный опрос.
1.3.	Форматы видео и их характеристики. Производство продукции различных форматов.	3	6	9	Индивидуальное задание. Обсуждение.
<b>2.</b>	<b>Сценарий</b>	<b>12</b>	<b>22</b>	<b>34</b>	
2.1.	Сценарий. Понятие сценария. Как создать свой сценарий.	4	10	14	Устный опрос. Практика в группе.
2.2.	Референсы для создания своей идеи.	3	3	6	Индивидуальное задание. Обсуждение.
2.3.	Хронометраж и тайминг.	3	3	6	Практика в группе.
2.4.	Проектная работа. Рефлексия.	2	6	8	Презентация проектов. Тест.
<b>3.</b>	<b>Видео</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>20</b>	

3.1.	Видеосъёмка в форматах «сырых» видео.	4	6	10	Индивидуальное задание. Обсуждение.
3.2.	Несъёмочные методы создания видеоряда.	4	6	12	Индивидуальное задание. Обсуждение.
<b>4.</b>	<b>Монтаж</b>	<b>17</b>	<b>42</b>	<b>59</b>	
4.1.	Монтаж. Особенности человеческого восприятия.	4	4	8	Устный опрос. Практика в группе.
4.2.	Синхронизация видео и звука. Монтаж простого ролика. Режиссура монтажа.	5	5	10	Индивидуальное задание. Обсуждение.
4.3.	Виды монтажа.	3	3	6	Устный опрос.
4.4.	Базовый монтаж. Монтажные переходы. Базовые «склейки» видео.	5	30	35	Индивидуальное задание. Защита.
<b>5.</b>	<b>Съёмочная площадка, режиссура звука</b>	<b>12</b>	<b>23</b>	<b>35</b>	
5.1.	Создание видео и фото площадки.	2	8	10	Индивидуальное задание. Обсуждение.
5.2.	Студийная звукозапись.	2	2	4	Устный опрос.
5.3.	Звук. Особенности работы звукового оформления. Физические основы звука.	2	2	4	Устный опрос.
5.4.	Режиссура звука.	2	2	4	Обсуждение ожиданий и результатов в группе.
5.5.	Звуковое оборудование.	2	3	5	Индивидуальное задание. Обсуждение.
5.6.	Запись, обработка, сведение, мастеринг.	2	6	8	Практика в группе.
<b>6.</b>	<b>Фотография</b>	<b>14</b>	<b>45</b>	<b>59</b>	
6.1.	Виды съёмок и применение различных настроек камер, комплектов техники и аксессуаров.	2	6	8	Устный опрос. Практика в группе.
6.2.	Фотопозирование.	2	4	6	Индивидуальное задание.
6.3.	Организация фотопроектов.	2	6	8	Обсуждение. Практика в группе.
6.4.	Организация выездной фотостудии.	2	2	4	Устный опрос.
6.5.	Организация съёмки в студии.	4	4	8	Индивидуальное задание.
6.6.	Создание и продажа портфолио.	2	4	6	Индивидуальное задание. Обсуждение.
7.	Индивидуальная проектная работа. Защита итоговых проектов.	0	17	17	Презентация проектов. Обратная связь от педагога.
8.	Итоговая рефлексия.	0	2	2	Итоговый тест. Подведение итогов.
	<b>ИТОГО</b>	<b>70</b>	<b>154</b>	<b>224</b>	

### *Межстудийный проект*

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов	Форма контроля
-------	--	------------------	----------------

		Теория	Практика	Всего	
1.	<b>Межстудийный проект</b>				
1.1.	Выбор тематики и формата творческого проекта. Образование команд по тематике проектов.	0	3	3	Презентация идей проектов.
1.2.	Составление плана и примерного графика работ по проекту. Распределение ролей.	0	3	3	Консультации с педагогами студий. Обсуждение.
1.3.	Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.	0	25	25	Консультации с педагогами студий. Обсуждение.
1.4.	Промежуточные итоги работы. Питчинг проектов.	0	2	2	Репетиция презентаций проектов.
1.5.	Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.	0	25	25	Консультации с педагогами студий. Обсуждение.
1.6.	Представление творческих проектов.	0	4	4	Презентация проектов. Обратная связь.
1.7.	Итоговая рефлексия.	0	2	2	Групповая рефлексия.
	<b>ИТОГО</b>	<b>0</b>	<b>64</b>	<b>64</b>	

### 5. График образовательного процесса.

Годовой календарный график разработан в соответствии с документами:

-Федеральный закон №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 28 «Компетенция, права, обязанности и ответственность образовательной организации»;

-«Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» СанПиН 2.4.4.3172 (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ № 41 от 04.07.2014г.);

-Рекомендации по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств (Приложение к письму Министерства культуры России от 19.11.2013 № 191-01-39/06-ГИ);

-Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

-Уставом и локальными нормативными актами ГБ ПОУ РК «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А. М. Лисицыной».

Продолжительность учебного года для классов дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ – 39 учебных недель.

Образовательная деятельность осуществляется в процессе учебной работы обучающихся и внеурочных мероприятий. Для полноценного ведения учебно-воспитательного процесса и усвоения учащимися учебного материала в соответствии с учебными планами и программами в ШКИ установлены следующие виды деятельности: групповые и индивидуальные занятия; контрольные мероприятия, которые определяются локальными актами Колледжа; культурно-просветительские мероприятия (лекции, беседы, выставки и т.д.); внеурочные классные мероприятия.

Организация урочного времени:

Единицей измерения учебного времени и основной формой организации учебно-воспитательного процесса в ШКИ является академический час. Продолжительность урока составляет 40 минут. В ШКИ установлена 6-дневная учебная неделя.

График проведения занятий: 3 дня в неделю — 2 раза по 3 академических часа и 1 раз — по 2 академических часа. Продолжительность одного академического часа составляет 40 минут. После каждого часа занятий запланирован перерыв для отдыха и проветривания продолжительностью 10 минут.

Расписание занятий учащихся составляется руководителем ШКИ. Основное требование – создание наиболее благоприятного учебного режима для обучающихся и освоение всей учебной программы.

#### **Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Креативные технологии»**

<b>Год обучения</b>	<b>Дата начала занятий</b>	<b>Дата окончания занятий</b>	<b>Количество учебных недель</b>	<b>Количество учебных часов</b>	<b>Режим занятий</b>
1 год	09.09.2023	11.06.2025	39	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие по 2 часа
2 год	01.09.2025	10.06.2026	39	288	3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие по 2 часа

#### **6. Перечень рабочих программ.**

ШКИ Колледжа ГБПОУ РК «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А. М. Лисицыной» реализует Рабочие программы Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии», разработанные и утвержденные в соответствии с локальными нормативными актами Колледжа.

Реализуемые направления программы ШКИ разрабатываются и утверждаются с учетом потребностей Республики Карелия в профессиях, специальностях и направлениях подготовки в сфере креативных индустрий.

<b>№</b>	<b>Наименование рабочей программы</b>	<b>Объем рабочей программы (кол-во академических часов)</b>	<b>Характеристики рабочей программы</b>	<b>Аннотация к рабочей программе</b>
	Фото- и видеопроизводство, 2024-2026 учебный год	512	практикоориентированная, междисциплинарная, техникоориентированная	Программа направлена на изучение и освоение техники и технологии получения фотографии и видео, работы со светом/техникой, цифровой обработки, программного обеспечения для обработки фотографий и видео, принципов режиссерской и

				сценарной работы.
	Анимация и 3D графика, 2024-2026 учебный год	512	практикоориентированная, междисциплинарная, техничекиориентированная	Программа направлена на изучение основ создания 2D и 3D анимации, основ работы в специализированных компьютерных программах.
	Дизайн, 2024-2026 учебный год	512	практикоориентированная, междисциплинарная, техничекиориентированная	Программа направлена на развитие навыков в области проектирования и создания объектов различного назначения — от графического до интерьерного дизайна, на освоение основных принципов композиции, колористики, типографики и эргономики, современных цифровых технологий.
	Межстудийный проект, 2024-2026 учебный год	64	практикоориентированная, междисциплинарная, техничекиориентированная	Программа формирует практические навыки в планировании и реализации творческих проектов индивидуально или в малой группе в различных направлениях креативных индустрий.

## 7. Формы и методы контроля.

*Промежуточная аттестация обучающихся 1-го года обучения:* промежуточная аттестация по дополнительной общеразвивающей программе «Креативные индустрии» предусмотрена в форме индивидуального творческого проекта. Программой предполагается создание с помощью изученных средств и технологий промежуточной работы — индивидуального творческого проекта — и презентация творческой работы.

*Промежуточная и итоговая аттестация обучающихся 2-го года обучения:* промежуточная аттестация по дополнительной общеразвивающей программе «Креативные индустрии» предусмотрена в форме индивидуального творческого проекта; итоговая аттестация предполагает создание и защиту межстудийного проекта.

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

## 8. Материально-техническое оснащение образовательного процесса.

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

### 8.1. Студия анимации и 3D графики

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

Оборудование: шкафы, столы, столы ученические, стол для педагога, стулья ученические, кресло для педагога, персональные компьютеры, программное обеспечение 2D-анимации, программное обеспечение трехмерной анимации.

### 8.2. Студия дизайна

Студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, предполагает размещение не более 10 обучающихся и одного педагога.

Оборудование: шкафы, столы ученические, столы, стол для педагога, стулья ученические, кресло для педагога, персональные компьютеры, лазерный станок, 3D-принтер, графические планшеты.

### *8.3. Студия фото- и видеопроизводства*

Студия предназначена для проведения занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства, предполагает размещение не более 10 обучающихся и одного педагога.

Оборудование: шкафы, столы ученические, столы, стол для педагога, стулья ученические, кресло для педагога, персональные компьютеры, программное обеспечение, фотоаппараты, набор объективов, набор фотографических фонов, штативы.

## 9. Список источников по теме.

1. Лемов, Д. Мастерство учителя / Д. Лемов. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2014.— 404 с.
2. Берджес, Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными / Д. Берджес. - М.: Альпина Паблишер, 2021. – 240 с.
3. Сафронов, М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма / М. Сафронов. – СПб.: СЕАНС, 2017. – 304 с.
4. Фриман, М. Свет и освещение в цифровой фотографии. Профессиональное практическое руководство по использованию любых видов света и освещения для создания ярких творческих фотоснимков / М. Фриман. – М.: Хорошая книга, 2013. – 224 с.
5. Костина, Н. Г. Фирменный стиль и дизайн: учебное пособие / Н. Г. Костина, С. Ю. Баранец. — Кемерово: КемГУ, 2014. — 97 с.
6. Сопроненко, Л. П. Фотография как средство композиции: учебно-методическое пособие / Л. П. Сопроненко, Д. А. Жукова. — Санкт-Петербург: НИУ ИТМО, 2017. — 68 с.
7. Ивнинг, М. Adobe Photoshop Lightroom. Всеобъемлющее руководство для фотографов: руководство / М. Ивнинг; перевод с английского М. А. Райтман. — Москва: ДМК Пресс, 2020. — 958 с.
8. Освещение в искусстве, фотографии и 3D-графике: учебно-методическое пособие / А. С. Андреев, А. Н. Васильев, А. А. Балканский [и др.]. — Санкт-Петербург: НИУ ИТМО, 2019. — 64 с.
9. Гук, А. А. История любительского кино-, фото- и видеотворчества: учебное пособие / А. А. Гук. - Кемерово: КемГИК, 2020. — 133 с.
10. Соловьев, А. И. Современные технологии массмедиа: учебное пособие / А. И. Соловьев. — Минск: БГУ, 2018. — 279 с.
11. Фриман, М. Дао цифровой фотографии. Искусство создавать удачные фотоснимки / М. Фриман. — Москва: Хорошая книга, 2018. – 192 с.
12. Вильяр, О. Изучаем Blender: Практическое руководство по созданию анимированных 3D-персонажей / О. Вильяр; [перевод с английского М. А. Райтмана]. – Москва: Эксмо, 2023. – 464 с.
13. Серова, М.Н. Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн / М.Н. Серова. – М.: СОЛОН-Пресс, 2022. – 272 с.: ил.
14. Воган, У. Цифровое моделирование / У. Воган; перевод с английского И.Л. Люско; науч. Ред. Я.Е. Гурин. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 430 с.: ил.
15. Тарантино, К. Цифровая фотография. Компьютерная обработка изображений / К. Тарантино. – М.: Омега-пресс, 2006. – 144 с.
16. Соловьев, А. И. Современные технологии массмедиа: учебное пособие / А. И. Соловьев. — Минск: БГУ, 2018. — 279 с.
17. Норман, Д. Дизайн привычных вещей / Д. Норман. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 384 с.
18. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер. Пер. А. Мороз. – СПб.: Питер, 2012. – 272 с.: ил.
19. Костина, Н. Г. Фирменный стиль и дизайн: учебное пособие / Н. Г. Костина, С. Ю. Баранец. — Кемерово: КемГУ, 2014. — 97 с.
20. Туэмлоу, Э. Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи / Э. Туэмлоу. - М.: Астрель, АСТ, 2006. - 256 с.
21. Курушин, В. Д. Дизайн и реклама: от теории к практике / В.Д. Курушин. - Москва: ДМК Пресс, 2017. - 308 с.

22. Савельева, О. О. Всеобщая история рекламы: Учебник для бакалавров / О. О. Савельева, Н. В. Трубникова. – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К<sup>0</sup>», 2019. – 452 с.: ил.
23. Мудров, А. Н. Основы рекламы: учебник / А. Н. Мудров. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Магистр, 2008. — 397 с.: ил.
24. Земсков, Ю. П. Основы проектной деятельности: учебное пособие для СПО / Ю. П. Земсков, Е. В. Асмолова. — 4-е изд., стер. — Санкт-Петербург: Лань, 2022. — 184 с.
25. Куклина, М. В. Основы проектной деятельности: учебное пособие / М. В. Куклина, Н. Г. Уразова. — Иркутск: ИРНИТУ, 2021. — 96 с.
26. Комарова, И. В. Технология проектно-исследовательской деятельности школьников: учебное пособие / И. В. Комарова. — Санкт-Петербург: КАРО, 2020. — 128 с.