

Министерство культуры Воронежской области
Автономное учреждение дополнительного образования
Воронежской области «Центр креативных индустрий»

ПРИНЯТО

На методическом совете АУ ДО ВО
«Центр креативных индустрий»
протокол от «01» сентября 2026 г. № 14

УТВЕРЖДЕНО

Приказом АУ ДО ВО
«Центр креативных индустрий»
от «01» сентября 2026 г. № 74-ШК

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ»**

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Срок реализации: 2 года

Направленность: художественная

г. Воронеж
2026

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные индустрии» (далее – программа) разработана на основании:

- Конституции Российской Федерации;
- Федерального закона от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- Указа Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 г. № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики»;
- Указа Президента Российской Федерации от 07 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Стратегии научно-технологического развития Российской Федерации, утвержденной Указом Президента Российской Федерации от 28 февраля 2024г. № 145 «О Стратегии научно-технологического развития Российской Федерации»;
- Стратегии пространственного развития Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 13 февраля 2019 г. № 207-р;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и

молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28;

– СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. № 2;

– Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств (приложение к письму Министерства культуры России от 19 ноября 2013 г. № 191-01-39/06-ГИ);

– Устава автономного учреждения дополнительного образования Воронежской области «Центр креативных индустрий» (далее – АУ ДО ВО «Центр креативных индустрий»);

– Локальных нормативных актов АУ ДО ВО «Центр креативных индустрий», регламентирующими организацию образовательного процесса.

Направленность программы: художественная.

Программа реализуется в АУ ДО ВО «Центр креативных индустрий».

Уровень образования: дополнительное образование детей и взрослых.

Актуальность программы

АУ ДО ВО «Центр креативных индустрий» - образовательный центр, в котором реализуются общеразвивающие программы в рамках деятельности 6 студий, каждая из которых соответствует одному из направлений креативных индустрий: анимации и 3D-графики, дизайна, фото- и видеопроизводства, звукорежиссуры, современной электронной музыки и интерактивных цифровых технологий VR и AR.

В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий: медиа и коммуникаций, дизайна и интерактивных цифровых технологий VR и AR, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и разнообразным опытом обучения и

повышения квалификации на актуальных российских и зарубежных программах.

Отличительные особенности программы /новизна

Настоящая программа разработана коллективом педагогов студий АУ ДО ВО «Центр креативных индустрий» на основании своего опыта профессиональной деятельности и реализации образовательных программ по перечисленным направлениям.

Образовательный опыт обучающегося в АУ ДО ВО «Центр креативных индустрий» формируется через освоение основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и реализацию собственных проектов.

Программа предусматривает два уровня:

первый уровень– ознакомительный: учащиеся знакомятся в целом со спецификой креативных индустрий;

второй уровень– углубленный: учащиеся осваивают основные этапы обучения посредством проектного, исследовательского и комплексного академического подходов.

Главные особенности образовательной программы – погружение в одно из студийных направлений АУ ДО ВО «Центр креативных индустрий», межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов для дальнейшего совершенствования практических навыков.

В рамках программы, параллельно с изучением специализированных программ, предполагается изучение мировой художественной культуры, проведение тренингов по командному сотворчеству, посещение учреждений культуры и культурных мероприятий, помогающих в освоении материала и формировании общего культурно-эстетического уровня, просмотры фильмов с обсуждением.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: очная.

Обучающиеся по программе

Учащиеся 12-17 лет, 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), готовые к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 2 года. Объем программы – 396 академических часов.

Режим занятий – 3 раза в неделю по 2 академических часа или 2 раза в неделю по 3 академических часа.

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

Обучающие:

- дать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: подготовительный (препродакшн), производство (продакшн), постобработку и дальнейшее использование продукта (постпродакшн);
- научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений или поднаправлений креативных индустрий.

Развивающие:

- развить способность к анализу задач и кейсов из креативной индустрии;
- пробудить интерес к творческой работе;

- создать условия для самореализации и развития творческого мышления;

- развить коммуникативные навыки и творческие способности обучающихся в процессе проектной деятельности;

- сформировать умение поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;

- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;

- развить умение применять полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы.

Воспитательные:

- содействовать формированию культуры сообщества креативных индустрий;

- содействовать профессиональной ориентации и самоопределению обучающихся;

- сформировать и развить умение работать в команде, умение выслушать друг друга;

- воспитать чувство ответственности за партнеров и за себя;

- воспитать стремление к самостоятельности и проявлению инициативы.

Особенности организации образовательного процесса

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

Используемые педагогические технологии – технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология модульного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная

технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология развития критического мышления через чтение и письмо, технология портфолио, технология образа и мысли, технология «Дебаты» и др.

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

Формы 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 и информационное обеспечение, рекомендованное для каждой студии:

Студия анимации и 3D-графики.

Студия предназначена для теоретических и практических занятий.

Площадь помещения – не менее 45 кв.м. Помещение должно быть оборудовано столом преподавателя, стульями, столами ученическими, интерактивной доской, проектором, ноутбуками, компьютерами, графическими планшетами, принтером.

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).

Площадь помещения – не менее 45 кв.м. Помещение должно быть оборудовано столом преподавателя, стульями, столами ученическими, интерактивной доской, ноутбуками, персональными компьютерами.

Студия звуорежиссуры.

Студия предназначена для проведения теоретических и практических занятий, для производства аудиоматериала (записи, сведения, мастеринга, монтажа). Предполагается запись вокала и живых инструментов, возможность разделения акустических зон.

Площадь помещения – не менее 40 кв. метров. В студии должны быть: стол преподавательский, стулья, столы ученические, проектор, интерактивная доска, рекордер, микрофоны, персональные компьютеры, наушники, портативная акустическая система, акустические мониторы, радиосистема, звуковые карты, микшерный пульт, проигрыватель, DJ-проигрыватель, аудиоинтерфейс, петличный микрофон, цифровые пианино (электропианино).

Студия современной электронной музыки.

Студия предназначена для проведения теоретических и практических занятий по изучению истории музыки и ее воплощению в конкретных произведениях. Предполагается запись вокала и живых инструментов, возможность разделения акустических зон.

Площадь помещения – не менее 45 кв. метров. В студии должны быть: стол преподавательский, стулья, столы ученические, проектор, интерактивная доска, рекордер, микрофоны, персональные компьютеры, наушники, портативная акустическая система, акустические мониторы, радиосистема, звуковые карты, микшерный пульт, проигрыватель, DJ-проигрыватель, аудиоинтерфейс, петличный микрофон, цифровые пианино (электропианино).

Студия фото- и видеопроизводства.

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

Площадь помещения – не менее 45 кв. метров. В студии должны быть:

стол преподавательский, стулья, столы ученические, проектор, интерактивная доска, рекордер, персональные компьютеры, наушники, портативная активная акустическая система, микрофон, радиосистема, звуковые карты, микшерный пульт, проигрыватель, видеокамера, хромакей, штатив, фотокамеры (зеркальные и беззеркальные), набор объективов, карты памяти, петличный микрофон, аккумуляторы к камерам и зарядные устройства к ним, набор фотографических фонов, кинохлопушка, осветительное оборудование (импульсный и постоянный свет, световые трубки годокс и амаран), светоформирующие насадки и маски, цветные фильтры для светоформирующих насадок, стойки для осветительного оборудования, штативы для фотокамер, накамерные импульсные источники света, светоформирующие насадки для них, оборудование для чистки оптики, фотофильтры на объективы, картридеры, стойки для фонов, лайт-диски, лайткуб, фоторюкзак, фотосумки, чехлы для объективов, чехлы для хранения карт памяти, чехлы для хранения аккумуляторных батарей.

Студия интерактивных цифровых технологий VR и AR.

Студия предназначена для проведения теоретического и практического обучения по направлениям: разработка приложений виртуальной и дополненной реальности, разработка голографических макетов, дизайн виртуальной среды.

Площадь помещения – не менее 45 кв.м. В студии должны быть: стол преподавательский, столы ученические, стулья, интерактивная доска, персональные компьютеры, шлемы виртуальной реальности, наушники, глубинная камера, акустическая система, программное обеспечение, голографический стол, стереоскопические мониторы, трекары.

Кадровое обеспечение

Общие требования к преподавательскому составу (кадровое обеспечение): среднее профессиональное или высшее образование, желательно наличие опыта преподавания, уверенное знание преподаваемого

направления, развитые коммуникативные навыки, способность ясно и просто донести основную идею, стремление к постоянному изучению новых технологий, программ и инструментов, умение сформировать стойкий интерес и обеспечить познавательную активность учащихся, креативность и нестандартный подход к решению задач, умение работать с информацией: поиск, анализ, применение, умение работать в команде, художественные способности, эстетический вкус, чувство стиля, гармонии и симметрии, умение находиться в тренде.

Также к каждому педагогу определяется набор профессиональных требований, формируемый по каждому направлению студии.

В рамках реализации образовательной программы возможно присутствие двух педагогов, педагога и тьютора в студии.

Планируемые результаты

Личностные:

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

Метапредметные:

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание, умеет принимать и сохранять учебную задачу;
- учащийся адекватно оценивает результаты своей работы и

получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;

– учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;

– учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;

– учащийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);

– учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные (по студиям)

Анимация и 3D-графика:

– учащийся использует программный продукт трехмерной графики для моделирования трехмерных объектов;

– учащийся знает методы и приемы создания текстур компьютерных трехмерных моделей;

– учащийся использует методы и приемы цифровой лепки;

– учащийся использует специализированное программное обеспечение для производства визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

– учащийся использует компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен;

– учащийся использует методы и приемы постановки виртуальных камер;

– учащийся использует инструменты управления анимационным персонажем;

- учащийся применяет принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике;
- учащийся использует методы и приемы создания рендера трехмерных объектов;
- учащийся использует компьютерные программы для выполнения задач композитинга.

Дизайн:

- учащийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;
- учащийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна с использованием компьютерных программ, таких как Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe AfterEffects, Figma;
- учащийся имеет навык работы с текстом и шрифтами;
- учащийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации.

Звукорежиссура:

- учащийся знает устройство и принципы работы в студии звукозаписи, может применить свои знания на практике для организации своей работы в любой студии звукозаписи;
- учащийся знает этапы создания музыкального продукта и их наполнение, создает аудиопродукт, следуя изученной последовательности этапов;
- учащийся создает аудиопродукт, следует принципам работы со звуком (электробезопасность, акустика, правила использования микрофонов, усилителей и предусилителей) и использует подходящий для решения поставленной задачи формат звукового файла;
- учащийся записывает вокал и музыкальные инструменты, используя звуковое оборудование, правила акустики, особенности вокала и музыкальных инструментов и оценивает полученный результат (качество сигнала, уровень шума, соответствие художественному замыслу);

- учащийся записывает и редактирует звук с использованием функционала SoundForge, Melodine, Reaper;

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

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

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

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

Современная электронная музыка:

- учащийся знает основные этапы истории электронной музыки, ключевых композиторов (музыкальных деятелей);

- учащийся знает основные жанры современной электронной музыки и их особенности;

- учащийся знает основы элементарной теории музыки (далее - ЭТМ), ориентируется в музыкальных понятиях, терминах и может применить свои знания на практике для создания звуковых фрагментов, музыкальных композиций и звукового сопровождения с использованием компьютера;

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

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

- учащийся подготавливает треки и плейлисты для выступлений в компьютерной программе rekordbox;

– учащийся выступает в формате диджей-сет (DJ Set) на оборудовании компании AlphaTheta (Pioneer DJ) и представляет, какое оборудование считается индустриальным стандартом.

Студия фото- и видеопроизводства:

Специализация – фотопроизводство:

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

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

– учащийся снимает фотографии в различных жанрах, используя различные техники работы со светом (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, студийный импульсный свет, источники постоянного света), подбирая подходящие объективы и другие инструменты фотосъемки (штативы, фильтры, рассеиватели и др.) для полноценного решения творческой задачи;

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

– учащийся сортирует отснятый материал и выбирает лучшие снимки (технические и художественные критерии), проводит первичную обработку одного или серии снимков в Adobe Lightroom (коррекция экспозиции, теней, светлых участков, цвета и др.);

– учащийся делает постобработку снимка в Adobe Photoshop, используя такие инструменты как слои, маски, корректирующие слои, кисти и другие, устраняет недочеты фотосъемки и дополняет фотографию различными художественными элементами;

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

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

– учащийся получает базовые пользовательские навыки работы с ПК, умеет включать/выключать ПК; ориентируется в структуре и иерархии папок; знает сочетания клавиш на клавиатуре для команд: копирование, выделение, удаление файлов; умеет пользоваться картридером; компьютерной мышью.

Специализация – видеопроизводство:

– учащийся знает устройство и принципы работы в программах видеомонтажа, может применить свои знания на практике для организации своей работы в любой студии видеопроизводства;

– учащийся знает этапы создания видеофильма и его наполнение, создает видеофильм, следуя изученной последовательности этапов;

– учащийся создает видеофильм, следует принципам работы с видео (принципы построения сюжета, анализ, интерпретация, работа на площадке, монтаж, цветокоррекция, графическое наполнение) и использует подходящий для решения поставленной задачи формат видео файла;

– учащийся записывает видеоматериал, используя видео оборудование, правила построения кадра, особенности условий съемки и оценивает полученный результат (качество источника, уровень экспозиции, соответствие художественному замыслу);

– учащийся осуществляет видеомонтаж с использованием функционала Adobe Premiere Pro, Adobe Audition, Adobe After Effects;

– учащийся создает и преобразует визуальное пространство для решения поставленной задачи и соответствия результаты художественному замыслу;

- учащийся снимает видеоматериал и монтирует под конкретные условия использования видеоматериала;
- учащийся создает видеоматериал в соответствии с принципами продюсирования видеофильма и оценивает качество готового продукта;
- учащийся в процессе записи и обработки видео использует различное оборудование: компьютер, камеры, рекордеры, объективы, световые приборы, микрофоны, штативы.

Студия интерактивных цифровых технологий VR и AR:

- учащийся имеет представление об устройстве средств виртуальной, дополненной и смешанной реальности, процессе создания программного обеспечения;
- учащийся имеет систему знаний и умений в области информационных систем, программирования, технологий и принципов создания приложений для виртуальной, дополненной и смешанной реальности;
- учащийся имеет навыки написания несложных скриптов на языке программирования C# для использования в проектах на платформе разработки в реальном времени Unity или на языке Blockly для использования в проектах на платформе разработки Varwin;
- учащийся имеет навык работы с техническим заданием, его формулированием и исполнением в рамках проектной работы.

Учебный план

№ п/п	Название учебных дисциплин	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1-й год обучения					
1.	Направления креативных индустрий.				
	Анимация и 3D-графика	55	101	156	В соответствии с рабочей программой.
	Дизайн	46	110	156	В соответствии с рабочей программой.
	Интерактивные цифровые технологии VR и AR	48	114	162	В соответствии с рабочей программой
	Звукорежиссура	41	115	156	В соответствии с рабочей программой
	Современная электронная музыка	70	84	154	В соответствии с рабочей программой.
	Фото- и видеопроизводство:				
	специализация: фотопроизводство	86	70	156	В соответствии с рабочей программой
	специализация: видеопроизводство	63	93	156	В соответствии с рабочей программой
2.	Межстудийный проект.				
	Анимация и 3D-графика	5	37	42	Оценка проектов. Рефлексия/ ретроспектива.
	Дизайн	6	36	42	Оценка проектов. Рефлексия/ ретроспектива.
	Интерактивные цифровые технологии VR и AR	6	30	36	Оценка проектов. Рефлексия/ ретроспектива.
	Звукорежиссура	2	40	42	Оценка проектов. Рефлексия/ ретроспектива.

	Современная электронная музыка	6	38	44	Оценка проектов. Рефлексия/ ретроспектива.
	Фото- и видеопроизводство:				
	специализация: фотопроизводство	6	36	42	Оценка проектов. Рефлексия/ ретроспектива.
	Специализация: видеопроизводство	0	42	42	Оценка проектов. Рефлексия/ ретроспектива.
	ИТОГО (общее количество часов):	440	946	1386	198 часов по каждой из 7 дисциплин
2-й год обучения					
1.	Направления креативных индустрий.				
	Анимация и 3D-графика	53	97	150	В соответствии с рабочей программой
	Дизайн	34	116	150	В соответствии с рабочей программой
	Интерактивные цифровые технологии VR и AR	54	96	150	В соответствии с рабочей программой
	Звукорежиссура	21	135	156	В соответствии с рабочей программой
	Современная электронная музыка	48	106	154	В соответствии с рабочей программой
	Фото- и видеопроизводство				
	специализация: фотопроизводство	61	95	156	В соответствии с рабочей программой
	специализация: видеопроизводство	65	91	156	В соответствии с рабочей программой
2.	Межстудийный проект.				
	Анимация и 3D-графика	6	42	48	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива.
	Дизайн	6	42	48	Оценка проектов Рефлексия/

					ретроспектива.
	Интерактивные цифровые технологии VR и AR	6	42	48	Оценка проектов. Рефлексия/ ретроспектива.
	Звукорежиссура	2	40	42	Оценка проектов. Рефлексия/ ретроспектива.
	Современная электронная музыка	6	38	44	Оценка проектов. Рефлексия/ ретроспектива.
	Фото- и видеопроизводство:				
	специализация: фотопроизводство	8	34	42	Оценка проектов. Рефлексия/ ретроспектива.
	специализация: видеопроизводство	0	42	42	Оценка проектов. Рефлексия/ ретроспектива.
	ИТОГО (общее количество часов):	370	1016	1386	198 часов по каждой из 7 дисциплин

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

Этапы образовательного процесса	«Креативные индустрии» 1-й год обучения	«Креативные индустрии» 2-й год обучения
Начало учебного года	01.09.2026	01.09.2026
Начало учебных занятий	15.09.2026	15.09.2026
Количество учебных недель	33 недели	33 недели
Количество учебных часов	198	198
Продолжительность занятия	90 или 135 минут с 10- минутным перерывом через каждые 45 минут	90 или 135 минут с 10- минутным перерывом через каждые 45 минут
Режим занятий	3 раза в неделю по 2 часа или 2 раза в неделю по 3 часа	3 раза в неделю по 2 часа или 2 раза в неделю по 3 часа
Окончание учебного года	31.05.2027	31.05.2027
Осенние каникулы	-	-
Зимние каникулы	2 недели	2 недели
Весенние каникулы	1 неделя	1 неделя
Летние каникулы	13 недель	13 недель