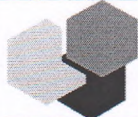


	МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ
	краевое государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства»

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по учебно-воспитательной
работе и социальным-вопросам


Н.С. Усольцева

УТВЕРЖДАЮ
директор колледжа


В.В. Батурин
М.П.
приказ № 258 от «01» сентября 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Создание и упаковка креативного проекта»

Направленность: художественная

Срок реализации: 01.09.2023 г. – 30.06.2024 г.

Составитель:

Преподаватель Ворошилов В.А.

Красноярск 2023

Пояснительная записка

Направленность: художественная

Форма обучения: очная

Уровень сложности содержания программы: базовый

Нормативные правовые документы, на основании которых разработана дополнительная общеобразовательная программа:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2021);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2020 (Распоряжение Правительства РФ от 24.04.2015 г. № 729-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 09.11.2018 г. №196»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 (ред. от 02.02.2021) "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей" (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 (ред. от 30.09.2020) "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (Зарегистрировано в Минюсте России 29.11.2018 N 52831);
- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ";
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование»;
- Локальные акты КГАПОУ «Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства»

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Успешность современного человека определяют знания и использование новых технологий, активная жизненная позиция, установка на рациональное использование своего времени и проектирование своего будущего,

эффективное социальное сотрудничество, здоровый и безопасный образ жизни. Актуальность данной программы обусловлена общественной потребностью в творчески активных и технически грамотных молодых людях, в возрождении интереса молодежи к современной технике, в воспитании культуры жизненного и профессионального самоопределения. Настоящая программа предусматривает расширение технического и творческого кругозора, развитие пространственного мышления, формирование устойчивого интереса к технике и технологии у обучающихся. На занятиях, создавая творческие работы своими руками и при помощи современного оборудования, обучающиеся смогут освоить необходимые технологические и дизайнерские способы деятельности, приобрести трудовые умения и навыки.

Использование информационных технологий в различных сферах деятельности человека сегодня является нормой и частью культуры. Поэтому обучение компьютерным технологиям представляется существенным ресурсом для создания условий, способствующих эффективному управлению технической и творческой деятельностью.

Возраст обучающихся

Программа рассчитана на обучающихся в возрасте от 15 до 25 лет

Объем программы и режим занятий

Программа рассчитана на 120 часов и реализуется в течение учебного года. Общая недельная нагрузка составляет 3 часа. Учащиеся посещают занятия согласно установленному расписанию, один раз в неделю. Продолжительность одного занятия 3 академических часа с двумя перерывами в 5 минут. Один академический час равен 45 мин.

Формы организации занятий и методы обучения

На этапах освоения образовательной программы используются индивидуальные и групповые формы организации учебных занятий.

Для достижения цели программы на занятиях используются технологии, способствующие творческому саморазвитию и профессиональному самоопределению обучающихся.

Выбор методов обучения определяется особенностями образовательной программы и тематикой конкретного занятия.

Используется типовое занятие, сочетающее в себе объяснение и практические упражнения с использованием дискуссий, обсуждения, мозгового штурма, познавательных и развивающих игр.

Используются практические упражнения под руководством педагога, для закрепления приобретенных навыков (элементы ролевых игр, учебная игра, задания по развитию творческого потенциала, выездные мероприятия (экскурсии, посещение музеев, театров)

В работе применяется самостоятельная работа учащихся (сбор информации, портфолио, поиск объектов показа экскурсии), творческие

практикумы и дела, подготовка и проведение учащимися интерактивных экскурсий, разработка проектов.

Цель программы

Целью программы является стимулирование развития творческого потенциала и способностей студентов в области мультимедийного искусства.

Задачи программы

Возможность приобретения студентами необходимых навыков и знаний для создания инновационных выразительных проектов, объединяющих различные аспекты визуальной и музыкальной культуры.

Формы аттестации и оценочные материалы

Для определения эффективности реализации программы предполагается использование следующих форм отслеживания образовательных результатов: анализ результатов организации и проведения мероприятий, тестирований, практических заданий;

В качестве форм фиксации образовательных результатов: материалы анкетирования, тестирования; презентация, фото и видеоотчеты по итогам социально-значимых мероприятий и экскурсионной деятельности;

Итоговая аттестация проводится в форме итогового мероприятия в виде защиты креативные проекты

Средства контроля (оценочные материалы).

Критерии и способы определения результативности:

Для определения ожидаемого результата проводится входящий контроль, промежуточный контроль и итоговый контроль обучающихся.

Методы отслеживания результативности:

- педагогическое наблюдение;
- опрос;
- тестирование;
- защита проектов;
- организация и участие в мероприятиях, конкурсах.

Предметные результаты освоения программы оцениваются с использованием следующих методик:

- тестовый опрос;
- наблюдение;
- опросники;
- анализ результатов тренингов (рефлексия);
- тестирование (справка, анализ)

Учебно-тематический план

№	Тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	3	3	0	входной контроль

2	Определение темы проекта	6	1	5	
3	Сбор информации и материалов для проекта	9	1	8	
4	Разработка концепции проекта	6	1	5	Доклад
5	Создание эскизного проекта	9	1	8	Презентация
6	Проектирование макета и декораций	15	3	12	Практическое задание
7	Создание музыкального сопровождения проекта	15	3	12	Практическое задание
8	Запись и сведение музыкальной дорожки проекта	9	1	8	Практическое задание
9	Монтаж видеоряда и звуковых эффектов	15	3	12	Практическое задание
10	Обработка и монтаж видеоматериала	12	1	11	
11	Создание финальной версии проекта	15	3	12	Презентация
16	Итоговое занятие. Защита проекта в формате итогового мероприятия	6	0	6	Промежуточная аттестация
Итого		120	21	99	

Содержание программы

В процессе освоения программы студенты выполняют индивидуальный или групповой проект.

1. Определение темы проекта:

Перед началом работы необходимо определить тему будущего проекта, которая будет соответствовать интересам студентов и теме модуля. Это поможет им лучше понять задание и настроиться на работу.

2. Сбор информации и материалов для проекта:

Студенты должны собрать все необходимые материалы, которые будут использоваться в проекте (фотографии, видео, аудио). Важно также подготовить текстовые описания каждого элемента проекта.

3. Разработка концепции проекта:

На этом этапе студенты должны разработать концепцию своего проекта, то есть определить его цель, задачи, основные идеи и т.д. Концепция должна быть логичной и последовательной.

4. Создание эскизного проекта:

На этом этапе студенты создают эскизы своих будущих проектов. Эскизный проект помогает им представить конечный результат и определиться с выбором стиля и техники исполнения.

5. Проектирование макета и декораций:

На этом этапе студенты разрабатывают макет и декорации своих проектов. Макет должен быть функциональным и соответствовать задумке авторов. Декорации же помогают создать атмосферу проекта и передать его настроение.

6. Создание музыкального сопровождения проекта:

На этом этапе студенты записывают и сводят звуковую дорожку своего проекта. Звуковые эффекты и музыкальное сопровождение должны сочетаться друг с другом и передавать задуманную концепцию.

7. Запись и сведение звуковой дорожки проекта:

Студенты записывают и сводят звуковую дорожку своего проекта. Звук должен быть качественным и соответствовать задумке авторов.

8. Монтаж видеоряда и звуковых эффектов:

На этом этапе студенты монтируют видеоряд и звуковые эффекты своего проекта. Монтаж должен быть четким и понятным зрителю.

9. Обработка и монтаж видеоматериала:

Студенты обрабатывают и монтируют видеоматериал своего проекта. Монтаж должен быть четким и понятным зрителю.

10. Создание финальной версии проекта:

На последнем этапе студенты создают финальную версию своего проекта. Финальная версия должна быть качественной и соответствовать задумке авторов.

Планируемые результаты

Личностные

1) Коммуникационные навыки: Студенты будут развивать свою способность эффективно прорабатывать свои идеи и концепции с другими участниками проектов. Они научатся критически воспринимать и анализировать обратную связь от своих коллег и преподавателей, а также высказывать свои мысли и мнения конструктивным образом. Кроме того, студенты будут развивать навыки презентации и демонстрации своих работ перед аудиторией.

2) Художественный вкус: Программа поможет студентам развить свой художественный вкус и эстетическое чувство. Они научатся анализировать и интерпретировать различные художественные стили, жанры и техники, и применять их в своих проектах. Студенты будут развивать свою способность видеть визуальное и звуковое вдохновение в окружающем мире и преобразовывать его в свои дизайн-проекты.

3) Работа в команде: Студенты будут учиться работать в коллективе и совместно создавать проекты, объединяющие фотографию, музыку и дизайн. Они будут развивать навыки коллаборации, умение слушать и учитывать мнение других участников команды, а также вносить свой вклад в общий успех проекта. Студенты также будут работать над разрешением конфликтов и принятием компромиссов, что является важной частью работы в команде.

Метапредметные

1) Оценка и самооценка результатов работы: студенты будут способны оценивать свою работу и творческий продукт, сравнивая их с изначальным замыслом. Они смогут осознать и оценить достоинства и недостатки своих проектов, а также быть критическими к своей работе. Это поможет им развивать аналитическое мышление и самокритику, а также повысит качество их будущих творческих работ.

2) Применение знаний и навыков: Студенты смогут применять полученные знания и навыки в своей собственной художественно-творческой и проектной деятельности. Они будут использовать усвоенные методы и техники в создании своих аудиовизуальных проектов. Это позволит им проявить свою творческую индивидуальность и перенести полученные знания на практику.

3) Активное использование языка изобразительного искусства и художественных материалов: Студенты активно будут использовать язык изобразительного искусства и различные художественные материалы для освоения содержания образовательной программы. Они будут исследовать литературу, историю культуры, искусства, дизайна и другие источники для вдохновения и продвижения своих творческих проектов. Это поможет им расширить свои культурные и художественные горизонты.

4) Знание основных этапов создания творческого продукта: Студенты будут знать основные этапы создания аудиовизуального творческого продукта, такие как предпродакшн (подготовка проекта), продакшн (съемка, создание материалов) и постпродакшн (редактирование, монтаж и финальная обработка). Знание этих этапов позволит им организовать свою работу более эффективно и сделать ее более структурированной.

5) Знание ресурсов для размещения творческих проектов: выпускники программы будут знать несколько ресурсов, включая профессиональные платформы, для размещения своих творческих проектов. Они будут осведомлены об онлайн-сервисах, сообществах и сайтах, где они смогут представить свои работы широкой аудитории и получить обратную связь. Это поможет им продвинуть и продемонстрировать свои творческие проекты.

6) Развитие бизнес-компетенций: Студенты будут развивать навыки и знания, связанные с предпринимательством и бизнес-аспектами в сфере аудиовизуального искусства. Они научатся понимать основы маркетинга, продвижения и продаж своих творческих проектов. Кроме того, они будут осведомлены о важности создания бренда личности, управления временем и ресурсами, а также самопродвижения в индустрии. Развитие бизнес-компетенций позволит им эффективно применять свои творческие навыки в бизнес-среде и обеспечить коммерческий успех своих проектов.

Предметные:

Фотография:

- Изучение принципов композиции и цветовой гармонии;
- Практика создания фотографий с использованием различных эффектов и фильтров;
- Развитие навыков обработки изображений в графических редакторах.

Дизайн:

- Изучение основных принципов дизайна, таких как композиция, цветовая гамма, типографика;

- Создание макетов сайтов, логотипов, рекламных баннеров;
 - Работа с различными материалами для дизайна (бумага, ткань, кожа);
 - Развитие навыков работы со шрифтами и типографикой.
- Саунд-дизайн:
- Изучение музыкальных инструментов и технологий записи звука;
 - Разработка звуковых эффектов для фильмов, игр или других проектов;
 - Создание музыки для живых выступлений или студийной записи;
 - Развитие навыков работы с музыкальными программами (например, Ableton Live).

Материально-техническое обеспечение реализации программы

- учебный кабинет (площадь в соответствии с СанПиН), столы и стулья по количеству обучающихся;
- Студия звукозаписи
- компьютер в сборе по кол-ву обучающихся;
- проектор;
- Ноутбук

Список литературы

1. Розенсон И. Основы теории дизайна. — СПб.: Питер, 2006.
2. Шимко В.Т. Основы дизайна и средовое проектирование. Уч. пос. М.: Архитектура - С, 2004.
3. Шимко В.Т., Минервина Г.Б., Дизайн: Основные положения. Виды дизайна. Особенности дизайн-проектирования. Мастера и теоретики. Илл. слов. - справ. Под общей ред. М.: Архитектура - С, 2004.
4. Раздел «Помощь» программ: CorelDRAW
5. Интернет ресурс: История вещей - Электронный ресурс <http://история-вещей.рф/>