

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Садыкова Алёна Григорьевна
Должность: Директор Высшей школы креативных индустрий
Дата подписания: 17.08.2026 15:44:41
Уникальный программный ключ:
d72783635b7f7c872e79a746e849dcb1abc6ab7a

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Северо-Кавказский федеральный университет»

Колледж креативных индустрий СКФУ в г. Ставрополе

УТВЕРЖДАЮ

Директор Высшей школы
креативных индустрий
А.Г. Садыкова

Рабочая программа учебной дисциплины

ОПЦ.07 Введение в креативные индустрии

индекс и наименование учебной дисциплины, согласно учебного плана

Профессия	54.01.20	Графический дизайнер
	код	наименование специальности
Форма обучения	очная	
	очная, заочная, очно-заочная	

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основании федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 Графический дизайнер и примерной основной образовательной программы СПО, с учетом направленности на удовлетворение потребностей регионального рынка труда и работодателей.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана:

Осадчая С.С. доцент кафедры дизайна ВШКИ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Введение в креативные индустрии

1.1 Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Введение в креативные индустрии» является обязательной частью Общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.	- распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) - определять задачи поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска - определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории	- актуальный профессиональный и социальный контекст, в кото-ром приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности - номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации - содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования - психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной

профессионального развития и самообразования - организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности - грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе - применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение - проводить проектный анализ; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; собирать, обобщать и структурировать информацию - осуществлять и организовывать представление разработанных макетов; подготавливать презентации разработанных макетов; защищать разработанные дизайн-макеты - применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; - осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов	деятельности - особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений - современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности - методики исследования рынка, сбора информации, ее анализа и структурирования; теоретических основ композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законов формообразования; систематизирующих методов формообразования (модульность и комбинаторика); преобразующих методов формообразования (стилистика и трансформация); законов создания цветовой гармонии; программных приложений работы с данными. - программных приложений для представления макетов графического дизайна; основ менеджмента и коммуникации, договорных отношений; основ макетирования - системы управления трудовыми ресурсами в организации; методов и форм самообучения и саморазвития на основе самопрезентации; способов управления конфликтами и борьбы со стрессом
--	---

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	108
в т.ч. в форме практической подготовки	*
в т.ч.:	
лабораторные работы	-
практические занятия	40
теоретическое обучение	56
контрольные работы	-

курсовая работа (проект)	-
Самостоятельная работа	12
Промежуточная аттестация	-

В таблице пункта 2.1 указывается объем учебной дисциплины в часах, отводимых на освоение программы учебной дисциплины. Во всех ячейках со звездочкой () следует указать объем часов, а в случае отсутствия убрать из списка за исключением самостоятельной работы. Самостоятельная работа планируется образовательной организацией самостоятельно в соответствии с требованиями ФГОС СПО..*

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Коды компетенций
1	2	3	4
1 семестр			
Раздел 1. Введение в креативные индустрии		6/*	
Тема 1.1 Понятие и значение креативных индустрий	Содержание учебного материала Учебный материал охватывает основные понятия креативных индустрий, их структуру и значение для экономики и культуры, а также рассматривает примеры успешных креативных проектов.	2	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Определение креативных индустрий и их роль в современном обществе. Влияние креативных индустрий на экономическое развитие и инновации.	2	
Тема 1.2 История креативных индустрий	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен историческому развитию креативных индустрий, начиная с их зарождения и эволюции до современного состояния, а также ключевым событиям и фигурам, оказавшим влияние на их формирование.	2	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		

	Хронология развития креативных индустрий и их трансформация в разные исторические эпохи. Влияние технологических и культурных изменений на развитие креативных индустрий.	2	
Тема 1.3 Классификация креативных индустрий	Содержание учебного материала Учебный материал охватывает различные подходы к классификации креативных индустрий, включая их деление на подкатегории, такие как искусство, дизайн, медиа и развлечения, а также анализирует их взаимосвязи и особенности.	2	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Основные категории креативных индустрий и их характеристика. Взаимодействие между различными секторами креативных индустрий и их влияние на экономику.	2	
Раздел 2. Теоретические основы креативных индустрий		4/*	
Тема 2.1. Теоретический анализ феномена креативных индустрий	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен теоретическому анализу феномена креативных индустрий, включая основные концепции, модели и подходы, которые помогают понять их влияние на экономику и общество.	2	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Основные теоретические подходы к изучению креативных индустрий и их характеристика. Анализ факторов, способствующих развитию креативных индустрий и их роли в инновационных процессах. Анализ текстов Дэвида Хэзмондалша, Ричарда	2	

	Флориды и Чарльза Лэндри.		
Тема 2.2 Креативные индустрии: особенности культурного производства	Содержание учебного материала Учебный материал исследует особенности культурного производства в креативных индустриях, акцентируя внимание на уникальных процессах создания, распространения и потребления культурных продуктов.	2	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Характеристика процессов культурного производства и их влияние на общественные ценности. Роль креативных индустрий в формировании культурной идентичности и разнообразия.	2	
Раздел 3. Креативные индустрии в городской среде		10/*	
Тема 3.1 Творческие кластеры и их значение	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен изучению творческих кластеров, их структуре, функциям и значению для развития креативных индустрий, а также их роли в стимулировании инноваций и сотрудничества между различными участниками.	2	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Определение творческих кластеров и их ключевые характеристики. Влияние творческих кластеров на экономическое развитие и культурное сотрудничество в регионах. Исследование успешных творческих кластеров в России и за рубежом.	2	

Тема 3.2 Влияние креативных индустрий на городское развитие	Содержание учебного материала Учебный материал исследует влияние креативных индустрий на городское развитие, включая их роль в экономическом росте, улучшении городской инфраструктуры и формировании культурной среды.	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Анализ механизмов, через которые креативные индустрии способствуют трансформации городских пространств. Изучение примеров успешных городских проектов, основанных на креативных индустриях.	2	
	практические занятия		
Тема 3.3 Креативные индустрии и арт-рынок	Практическое задание Разработка концепции креативного проекта	2	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен взаимосвязи между креативными индустриями и арт-рынком, включая анализ механизмов функционирования арт-рынка, его участников и влияние на развитие креативных практик.	4	
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Основные компоненты арт-рынка и его роль в поддержке креативных индустрий. Влияние современных тенденций на арт-рынок и его адаптация к новым вызовам.	2	
	практические занятия		
	Практическое задание Организация мини-выставки или арт-ярмарки	2	

Раздел 4. Стартапы в креативных индустриях		12/*	
Тема 4.1 Инновационные бизнес-модели в креативных индустриях: от идеи до реализации	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен инновационным бизнес-моделям в креативных индустриях, включая анализ успешных примеров, ключевых факторов их реализации и стратегий, которые помогают стартапам адаптироваться к быстро меняющимся условиям рынка.	2	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Основные типы бизнес-моделей в креативных индустриях и их особенности. Процесс разработки и тестирования бизнес-идей: от концепции до выхода на рынок.	2	
Тема 4.2 Технологические стартапы в сфере искусства: как цифровизация меняет рынок	Содержание учебного материала Учебный материал исследует влияние цифровизации на рынок искусства, рассматривая технологические стартапы, которые трансформируют традиционные подходы к созданию, распространению и продаже художественных произведений.	6	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Роль технологий, таких как блокчейн, виртуальная реальность и искусственный интеллект, в изменении арт-рынка и взаимодействии с аудиторией. Примеры успешных технологических стартапов в сфере искусства и их влияние на художников и коллекционеров.	2	
	практические занятия		
	Практическое задание Разработка концепции собственного	2	

	технологического стартапа		
	самостоятельная работа обучающихся		
	Создание постера: Разработать информационный постер, который иллюстрирует, как технологии влияют на мир искусства. Постер может включать примеры стартапов, ключевые технологии и их влияние на художников и зрителей.	2	
Тема 4.3 Креативные стартапы в сфере образования: новые форматы обучения и взаимодействия	Содержание учебного материала Учебный материал охватывает креативные стартапы в сфере образования, которые внедряют инновационные форматы обучения и взаимодействия, а также исследует их влияние на образовательный процесс и развитие учащихся.	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Основные тенденции в образовательных технологиях, такие как адаптивное обучение, геймификация и использование виртуальной реальности. Примеры успешных креативных стартапов в образовании и их подходы к улучшению учебного процесса.	2	
	практические занятия		
	Практическое задание Организация мини-выставки "Будущее образования"	2	
Раздел 5. Инструменты и технологии в креативных индустриях		20/*	
Тема 5.1 Влияние искусственного интеллекта на креативные процессы	Содержание учебного материала Учебный материал охватывает влияние	8	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.;

	искусственного интеллекта (ИИ) на креативные процессы в различных областях, таких как графический дизайн, музыка и литература.		ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Обзор технологий ИИ, используемых в креативных индустриях, таких как генеративные алгоритмы и нейронные сети. Анализ примеров успешного применения ИИ в дизайне, музыке и искусстве, включая проекты, созданные с помощью AI-инструментов.	2	
	Будущее креативных профессий в эпоху ИИ. Инструменты и технологии ИИ для креативных специалистов	2	
	практические занятия		
	Практическое задание Создание проекта с использованием ИИ.	2	
	самостоятельная работа обучающихся		
	Провести исследование, используя различные источники информации, такие как статьи, книги, видео и онлайн-ресурсы. Написать отчет. Собрать данные о выбранной теме, включая: Основные технологии и инструменты ИИ, используемые в данной области. Примеры успешного применения ИИ. Преимущества и недостатки использования ИИ в креативных процессах. Этические и социальные вопросы, связанные с использованием ИИ.	2	
Тема 5.2 Цифровые инструменты для совместной работы в	Содержание учебного материала Учебный материал охватывает основные цифровые инструменты, используемые для	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК

креативных командах	совместной работы в креативных командах, включая платформы для обмена идеями, управления проектами и совместного редактирования документов.		2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Изучение различных платформ для совместной работы (например, Trello, Google Workspace, Miro) и их функциональных возможностей. Обсуждение принципов эффективной коммуникации и сотрудничества в креативных командах.	2	
	практические занятия		
	Практическое задание Создание креативного проекта	2	
Тема 5.3 Технологии дополненной и виртуальной реальности в искусстве и дизайне	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен технологиям дополненной и виртуальной реальности (AR и VR) и их применению в искусстве и дизайне, включая создание интерактивных инсталляций и виртуальных выставок.	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Обзор основных принципов работы технологий AR и VR, а также их отличия и области применения в искусстве и дизайне. Анализ примеров успешных проектов, использующих AR и VR, и обсуждение их влияния на зрительский опыт.	2	
	практические занятия		
	Практическое задание Исследование технологий (AR или VR)	2	

Тема 5.4 Мобильные приложения для креативных проектов	Содержание учебного материала Учебный материал охватывает различные мобильные приложения, используемые для реализации креативных проектов, включая инструменты для графического дизайна, видеомонтажа и создания музыки.	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Обзор популярных мобильных приложений для креативных проектов, таких как Canva, InShot и GarageBand, и их ключевых функций. Обсуждение преимуществ и недостатков использования мобильных приложений по сравнению с традиционными программами на компьютере.	2	
	практические занятия		
	Практическое задание Видео с помощью приложения InShot	2	
2 семестр			
Раздел 6. Креативные индустрии и общество		18/*	
Тема 6.1 Влияние креативных индустрий на культуру	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен влиянию креативных индустрий на культуру, включая их роль в формировании общественного мнения, распространении новых идей и изменении культурных норм.	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Анализ взаимосвязи между креативными индустриями и культурными изменениями, включая примеры успешных культурных проектов и их	2	

	влияние на общество. Обсуждение роли креативных индустрий в глобализации и сохранении культурного наследия.		
	практические занятия		
	Практическое задание Анализ креативного проекта и его влияния на современную культуру.	2	
Тема 6.2 Влияние креативных индустрий на общество	Содержание учебного материала Учебный материал исследует влияние креативных индустрий на общество, включая их роль в формировании идентичности, социальных норм и экономического развития.	6	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Обзор основных аспектов влияния креативных индустрий на общество, включая их вклад в социальные изменения и развитие новых культурных практик. Анализ примеров, когда креативные индустрии стали катализаторами общественных изменений, таких как движение за права человека или экологические инициативы.	2	
	практические занятия		
	Практическое задание Видеоролик о влиянии креативной индустрии на общество.	2	
	самостоятельная работа обучающихся	2	
	Учащийся должен написать реферат о том, как креативные индустрии могут способствовать социальным изменениям и улучшению качества жизни, обсуждая примеры из реальной практики и свои собственные идеи о возможных		

	инициативах.		
Тема 6.3 Кросс-культурный дизайн	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен кросс-культурному дизайну, который исследует, как культурные различия влияют на процесс проектирования и восприятие продуктов и услуг.	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Изучение основ кросс-культурного дизайна, включая понятия культурных норм, символов и эстетики, а также их влияние на восприятие дизайна в разных странах. Анализ успешных примеров кросс-культурного дизайна, таких как адаптация брендов и продуктов для различных рынков.	2	
	практические занятия		
	Практическое задание Создание концепт дизайна, который учитывает особенности и предпочтения определенной культурной группы	2	
Тема 6.4 Устойчивый и экологичный дизайн	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен устойчивому и экологичному дизайну, который направлен на создание продуктов и услуг с минимальным воздействием на окружающую среду.	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Изучение основных принципов устойчивого и экологичного дизайна, таких как сокращение отходов, использование возобновляемых ресурсов и создание долговечных продуктов. Анализ примеров	2	

	успешных проектов в области устойчивого дизайна, включая архитектуру, моду и упаковку, и их влияние на окружающую среду.		
	практические занятия		
	Практическое задание Разработка концепции экологически чистого продукта	2	
Раздел 7. Карьера в креативных индустриях		18/*	
Тема 7.1 Карьерные возможности в креативных индустриях	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен карьерным возможностям в креативных индустриях, включая различные профессии и пути развития в таких областях, как искусство, дизайн, медиа и развлечения.	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение Обзор различных карьерных путей в креативных индустриях, таких как графический дизайн, анимация, маркетинг и продюсирование, с акцентом на требования к образованию и навыкам. Анализ актуальных трендов в креативных индустриях и их влияние на рынок труда, включая влияние технологий и глобализацию.	2	
	практические занятия		
	Практическое задание Создание карьерного плана	2	
Тема 7.2 Создание портфолио	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен созданию портфолио, которое является важным инструментом для демонстрации навыков и достижений в креативных индустриях.	8	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.

	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Изучение основных компонентов успешного портфолио, включая выбор работ, оформление и способы представления информации о себе и своих проектах. Обсуждение различных форматов портфолио (цифровое, печатное) и их применения в зависимости от выбранной креативной области.	2	
	практические занятия		
	Практическое задание Создание макета портфолио	2	
Тема 7.3 Участие в конкурсах и выставках	самостоятельная работа обучающихся		ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	Подготовить и оформить цифровое портфолио, включающее свои лучшие работы, описания проектов и информацию о себе, а затем написать рефлексию о процессе создания портфолио и его значении для будущей карьеры.	4	
	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен участию в конкурсах и выставках, которые предоставляют возможность креативным специалистам продемонстрировать свои работы, получить признание и завести полезные контакты. Учащиеся узнают о различных типах конкурсов и выставок, а также о том, как подготовиться к участию и представить свои проекты.	6	
	в том числе:		
	теоретическое обучение Изучение различных видов конкурсов и выставок в креативных индустриях, включая их цели,	2	

	требования и критерии оценки работ. Обсуждение стратегий подготовки к участию в конкурсах, включая выбор работ, оформление заявок и подготовку к презентации.		
	практические занятия		
	Практическое задание Создание концепции работы для участия в конкурсе	2	
	самостоятельная работа обучающихся		
	написать эссе о значении участия в конкурсах и выставках для развития карьеры в креативных индустриях, обсуждая личные цели и ожидания от участия в таких мероприятиях, а также возможные преимущества и вызовы.	2	
Раздел 8. Тренды и будущее креативных индустрий		8/*	
Тема 8.1 Тренды в креативных индустриях	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен актуальным трендам в креативных индустриях, которые формируют новые направления в искусстве, дизайне, медиа и развлечениях. Учащиеся изучат, как эти тренды влияют на потребительские предпочтения и профессиональные практики, а также как адаптироваться к изменениям в индустрии.	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Обзор ключевых трендов в креативных индустриях, таких как устойчивый дизайн, цифровизация, использование технологий виртуальной и дополненной реальности, а также влияние социальных медиа на творчество. Анализ примеров	2	

	успешных проектов и компаний, которые эффективно интегрировали современные тренды в свою работу, и обсуждение их влияния на рынок.		
	практические занятия		
	Практическое задание Создание проекта, который включает элементы одного из современных трендов	2	
Тема 8.2 Инновации и технологии в дизайне	Содержание учебного материала Учебный материал охватывает влияние инноваций и технологий на дизайн, исследуя, как новые инструменты и методы меняют подходы к созданию и реализации дизайнерских проектов.	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Обзор ключевых технологий, применяемых в дизайне, таких как CAD (компьютерное автоматизированное проектирование), 3D-печать и программное обеспечение для графического дизайна, и их влияние на процесс разработки. Исследование примеров успешных дизайнерских проектов, которые использовали инновационные технологии для решения сложных задач и улучшения пользовательского опыта.	2	
	практические занятия		
	Практическое задание Разработка мини-проекта с применением одной из современных технологий	2	
Раздел 9. Этические и правовые аспекты		8/*	
Тема 9.1 Этические аспекты в	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен этическим	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.;

креативных индустриях	аспектам в креативных индустриях, исследуя, как моральные и социальные нормы влияют на процесс создания и распространения контента. Учащиеся узнают о важности соблюдения этических стандартов, таких как авторское право, культурная чувствительность и социальная ответственность.		ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Изучение основных этических принципов, применимых в креативных индустриях, включая вопросы авторства, плагиата и использования культурных символов. Анализ реальных кейсов, в которых нарушения этических норм привели к общественному резонансу, и обсуждение последствий для создателей и компаний.	2	
	практические занятия		
	Практическое задание Групповое обсуждение на тему "Что такое этика в креативных индустриях"	2	
Тема 9.2 Авторское право и интеллектуальная собственность	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен авторскому праву и интеллектуальной собственности, исследуя их значение для защиты творческих работ и прав создателей. Учащиеся узнают о различных формах интеллектуальной собственности, таких как авторские права, товарные знаки и патенты, а также о том, как они применяются в креативных индустриях.	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Изучение основных понятий авторского права и интеллектуальной собственности, включая права	2	

	авторов, условия их защиты и сроки действия. Анализ реальных примеров нарушений авторских прав и их последствий для создателей и компаний, а также обсуждение способов легального использования чужих работ.		
	практические занятия		
	Практическое задание Создание проекта с разработкой оригинальной работы	2	
Раздел 10. Заключение и перспективы		4/*	
Тема 10.1 Перспективы развития креативных индустрий	Содержание учебного материала Учебный материал посвящен перспективам развития креативных индустрий, исследуя новые тренды, технологии и изменения в потребительских предпочтениях, которые формируют будущее этой сферы. Учащиеся узнают о влиянии цифровизации, устойчивого развития и глобализации на креативные профессии и бизнес-модели.	4	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1.
	в том числе:		
	теоретическое обучение		
	Обзор ключевых факторов, влияющих на развитие креативных индустрий, включая технологические инновации, изменения в законодательстве и социальные тренды. Анализ успешных кейсов компаний и стартапов, которые адаптировались к новым условиям и использовали инновационные подходы для достижения успеха.	2	
	практические занятия		
	Практическое задание Эссе о будущем креативных индустрий через	2	

	5-10 лет		
Промежуточная аттестация			
Всего:		108	

В таблице пункта 2.2 в графе 3 указывается общее количество часов на изучение раздела дисциплины, а через дробь указывается количество часов, отводимое на изучение раздела дисциплины в форме практической подготовки.

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Учебная аудитория для проведения учебных занятий (6, 6а-203). Аудитория оборудована учебной мебелью на 24 посадочных места, учебной доской, маркерной доской, мультимедийным оборудованием (проектор)

Помещение для самостоятельной работы: учебная мебель на 21 посадочных мест, магнитно-маркерная доска, проектор, персональные компьютеры с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационную среду организации, лингфонные гарнитуры

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

3.2.1. Основные печатные издания

1. Дьякова, Т. А. Культурные индустрии : учебно-методическое пособие / Т. А. Дьякова. — Воронеж : ВГУ, 2021. — 95 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/455033>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Игнатова, И. Б. Новые медиа: теория и практика : учебно-методическое пособие / И. Б. Игнатова, Е. С. Зубаркина, А. В. Землянский. — Москва : МПГУ, 2022. — 96 с. — ISBN 978-5-4263-1095-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/338954>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Культурные практики и индустрии: история и современность : учебное пособие / под редакцией В. П. Большакова. — Москва : Проспект, 2021. — 320 с. — ISBN 978-5-9988-1210-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/280307>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Кульчицкая, Д. Ю. Новые медиа в глобальном мире : учебное пособие / Д. Ю. Кульчицкая. — Москва : Аспект Пресс, 2024. — 141 с. — ISBN 978-5-7567-1133-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/405401>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5. Макарова, Е. А. Теория и технологии арт-менеджмента : учебное пособие / Е. А. Макарова. — Минск : БГУКИ, 2013. — 131 с. — ISBN 978-985-7045-12-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/176061>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

6. Околелов, О. П. Искусственный интеллект в образовании : методическое пособие : [16+] / О. П. Околелов. — Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2020. — 82 с. : ил. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=598849>. — Библиогр. в кн. — ISBN 978-5-4499-0570-3. — DOI 10.23681/598849. — Текст : электронный.

3.2.2. Основные электронные издания

Российская государственная библиотека - <http://www.rsl.ru>

Государственная публичная историческая библиотека России - <https://www.shpl.ru>

Научная библиотека СКФУ - <https://www.ncfu.ru/for-employee/departments/library>

3.2.3. Дополнительные источники

1. Кондакова, Ю. В. PR-технологии. Арт-пиар : учебное пособие / Ю. В. Кондакова. — Екатеринбург : УрГАХУ, 2016. — 96 с. — ISBN 978-5-7408-0186-5. — Текст :

электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/131265>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Культурные индустрии в пространстве открытого города : материалы конференции / составитель А. А. Пронин. — Екатеринбург : ЕАСИ, 2022. — 570 с. — ISBN 978-5-904440-74-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/321008>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Малявина, Г. И. Кавказ в культурном пространстве России : учебное пособие / Г. И. Малявина. — Ставрополь : СКФУ, 2015. — 141 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/155445>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знания: - распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) - определять задачи поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска - определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования - организовывать работу коллектива и команды;	Оценка «отлично» выставляется студенту, если он активно участвует в обсуждении вопросов собеседования, демонстрируя результаты самостоятельной аналитической работы с литературой и информационными источниками, аргументировано высказывает свою точку зрения. Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он участвует в обсуждении всех вопросов, демонстрируя результаты самостоятельной работы с литературой и информационными источниками, имеет свою точку зрения на рассматриваемые вопросы. Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он участвует в обсуждении вопросов только базового уровня, используя при этом только основную литературу, не имеет своей точки зрения. Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он посредственно подготовился к собеседованию, посредственно может сформулировать свой ответ.	Устный (письменный) опрос, тестирование, наблюдение и оценка выполнения практических заданий Промежуточная аттестация: зачет

взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности - грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе - применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение - проводить проектный анализ; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; собирать, обобщать и структурировать информацию - осуществлять и организовывать представление разработанных макетов; подготавливать презентации разработанных макетов; защищать разработанные дизайн-макеты - применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов Умения: - актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности - номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации - содержание актуальной нормативно-правовой		
--	--	--

документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования - психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности - особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений - современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности - методики исследования рынка, сбора информации, ее анализа и структурирования; теоретических основ композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законов формообразования; систематизирующих методов формообразования (модульность и комбинаторика); преобразующих методов формообразования (стилизация и трансформация); законов создания цветовой гармонии; программных приложений работы с данными. - программных приложений для представления макетов графического дизайна; основ менеджмента и коммуникации, договорных отношений; основ макетирования - системы управления трудовыми ресурсами в организации; методов и форм самообучения и саморазвития на основе самопрезентации; способов управления конфликтами и борьбы со стрессом		
--	--	--