



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.02.02 Цифровые технологии в креативных индустриях

Направление подготовки: 44.04.04 Профессиональное обучение (с присвоением второй квалификации 54.04.01 Дизайн)

Направленность (профиль): CGI-дизайн и технологии медиасферы

Квалификация (степень): магистр

Форма обучения: очная

Институт: культуры, истории и права

Кафедра: дизайна, художественного образования и технологий

	очная форма	очно-заочная форма	заочная форма
Курс	1		
Семестр/триместр	1		

Лекции			
Лабораторные занятия			
Практические (семинарские) занятия	36		
в т. ч. практическая подготовка	2		
Форма(ы) промежуточной аттестации	Экзамен – 0,3		
Контроль	9		
Иные формы работы			
Самостоятельная работа	98,7		

Всего часов: 144

Трудоемкость: 4 зачетные единицы

Разработчик рабочей программы: *доцент Соломенцева С.Б.*

I. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Цель изучения дисциплины: развитие у обучающихся способности проектировать основные и дополнительные образовательные программы и разрабатывать научно-методическое обеспечение их реализации с использованием цифровых технологий; формирование способности разрабатывать концептуальную проектную идею для креативных индустрий; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании цифровых дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи.

Задачи изучения дисциплины:

- исследовать роль креативных индустрии в современном мире;
- изучить концепцию развития и законодательные основы креативных индустрий в РФ;
- научить использовать проектный подход в креативных индустриях;
- изучить виды цифровых технологий, используемых в креативных индустриях.

Место дисциплины в структуре ОПОП: реализуется в обязательной части блока Б1. Дисциплины (модули).

Планируемые результаты обучения по дисциплине:

Код компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-2 (К1)	Знать: <ul style="list-style-type: none">– организацию образовательного процесса в профессиональных образовательных организациях различного типа и вида;– требования к учебно-методическому обеспечению учебных курсов, дисциплин образовательных программ, в том числе к современным учебникам, учебным и учебно-методическим пособиям, включая электронные, электронным образовательным ресурсам, учебно-лабораторному оборудованию, учебным тренажерам и иным средствам обучения;	Знает: <ul style="list-style-type: none">– организацию образовательного процесса в профессиональных образовательных организациях различного типа и вида с использованием возможностей цифровых технологий;– требования к учебно-методическому обеспечению учебных курсов, дисциплин образовательных программ, в том числе к современным учебникам, учебным и учебно-методическим пособиям, включая электронные, электронным образовательным ресурсам, учебно-лабораторному оборудованию, учебным тренажерам и иным средствам обучения;
	Уметь: <ul style="list-style-type: none">– применять методы и технологию проектирования образовательных программ и индивидуальных программ;	Умеет: <ul style="list-style-type: none">– применять методы и технологию проектирования образовательных программ и индивидуальных программ с использованием возможно-

	<ul style="list-style-type: none"> – применять методики и технологии проектирования образовательных программ; – применять деятельностный подход к задачам проектирования в сфере образования; 	<ul style="list-style-type: none"> стей цифровых технологий; – применять цифровые методики и технологии проектирования образовательных программ; – применять деятельностный подход к задачам проектирования в сфере образования.
	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способами проектирования образовательных программ и разработки научно-методического обеспечения их реализации; – навыками разработки научно-методического обеспечения образовательных программ, а также индивидуальных программ; – навыками разработки рабочих программ дисциплин и учебных программ. 	<p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способами проектирования образовательных программ и разработки научно-методического обеспечения их реализации с использованием возможностей цифровых технологий; – навыками разработки научно-методического обеспечения образовательных программ, а также индивидуальных программ с использованием возможностей цифровых технологий; – навыками разработки рабочих программ дисциплин и учебных программ с использованием возможностей цифровых технологий.
ОПК-3(К2)	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – методы разработки концептуальной проектной идеи; – научные основы проектировании дизайн-объектов; – утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры среда, полиграфия, товары народного потребления); 	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> – методы разработки концептуальной проектной идеи средствами цифровых технологий; – научные основы цифрового проектирования дизайн-объектов; – утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры среда, полиграфия, товары народного потребления);
	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать концептуальную проектную идею; – выдвигать и реализовывать креативные идеи; 	<p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать концептуальную проектную идею для креативных индустрий; – выдвигать и реализовывать креативные идеи; делать доклады и сообщения.
	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способностью синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транс- 	<p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способностью синтезировать набор возможных креативных решений и научно обосновать свои предложения при цифровом проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и

	портные средства, интерьеры среда, полиграфия, товары народного потребления).	оборудование, транспортные средства, интерьеры среда, полиграфия, товары народного потребления).
--	---	--

II. СОДЕРЖАНИЕ И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	Аудиторные занятия			Сам. раб.
			ЛК	ПЗ	ЛБ	
1	2	3	4	5	6	7
	Раздел 1. Креативные индустрии в современном мире.	56		12		44
1.	Тема 1. Классификация видов креативных индустрий.	12		2		10
2.	Тема 2. История становления креативных индустрий.	16		4		12
3.	Тема 3. Концепция развития и законодательные основы креативных индустрий в РФ.	12		2		10
4.	Тема 4. Тенденции развития и роль креативного сектора в экономике РФ.	16		4		12
	Раздел 2. Проектный подход в креативных индустриях.	78,7		24		54,7
5.	Тема 5. Виды цифровых технологий, используемых в креативных индустриях.	12		2		10
6.	Тема 6. Цифровая графика в арт-индустрии.	16		6		10
7.	Тема 7. Индустрия моды и цифровые технологии.	16		6		10
8.	Тема 8. Использование возможностей генеративных технологий в креативных индустриях.	22,7		6		16,7
9.	Тема 9. Особенности разработки цифровых креативных проектов в образовательной сфере.	12		4		8
	<i>Контроль</i>	<i>9</i>				
	<i>Экзамен</i>	<i>0,3</i>				
	в т.ч. практическая подготовка					
	ИТОГО:	144		36		98,7

Очно-заочная форма обучения (не реализуется)

Заочная форма обучения (не реализуется)

III. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И

ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Текущая аттестация проводится в форме контрольной работы (в тестовой форме), реферата, творческого задания и т.д.

Типовой вариант контрольной работы тестовой форме

1. Какие технологии относятся к основным цифровым инструментам в креативных индустриях?

Выбрать 1 правильный вариант ответа:

- a) *Графические редакторы, графические и видеоредакторы*
- b) Социальные сети и мессенджеры
- c) Только программы для обработки звука
- d) Ничего из вышеперечисленного

2. Что представляет собой геймификация в контексте креативных индустрий?

Выбрать 1 правильный вариант ответа:

- a) Создание компьютерных игр
- b) Проведение игровых мероприятий
- c) Организация игровых выставок
- d) *Использование игровых элементов в неигровых процессах*

3. Как влияет использование искусственного интеллекта на креативные индустрии?

Выбрать 1 правильный вариант ответа:

- a) Заменяет творческих специалистов
- b) *Помогает автоматизировать рутинные задачи и генерировать идеи*
- c) Используется только для создания музыки
- d) Не имеет практического применения

4. Какие преимущества даёт использование облачных технологий в креативных проектах?

Выбрать 1 правильный вариант ответа:

- a) *Возможность совместной работы над проектами в реальном времени*
- b) Только хранение данных
- c) Доступ к специализированному программному обеспечению
- d) Ничего из вышеперечисленного

5. Что такое NFT (Non-Fungible Token) в креативных индустриях?

Выбрать 1 правильный вариант ответа:

- a) Программа для редактирования фотографий
- b) Цифровой платежный инструмент
- c) Музыкальная композиция
- d) *Цифровой актив, представляющий собой уникальный объект*

6. Что означает термин «цифровая трансформация» в креативных индустриях?

Выбрать 1 правильный вариант ответа:

- a) *Процесс перехода бизнеса на использование цифровых технологий*
- b) Обучение сотрудников новым профессиям
- c) Создание новых физических продуктов
- d) Автоматизация бухгалтерского учета

7. Какой тренд в области креативных технологий называют "нейроискусством"?

Выбрать 1 правильный вариант ответа:

- a) Использование природных материалов и звуков в искусстве
- b) *Искусство, основанное на алгоритмах машинного обучения*
- c) Рисование картин мастихином
- d) Создание скульптуры из металла с использованием технологии сварки в среде защитного газа

8. Какой фактор является ключевым для развития креативных индустрий?

Выбрать 1 правильный вариант ответа:

- a) Наличие природных ресурсов
- b) Развитая транспортная инфраструктура
- c) *Творческий потенциал и интеллектуальная собственность*
- d) Массовое производство

9. Что такое креативные индустрии?

Выбрать 1 правильный вариант ответа:

- a) Отрасли экономики, основанные на продаже товаров первой необходимости
- b) Только художественные галереи и музеи
- c) Исключительно IT-компании и технологические стартапы
- d) *Сферы деятельности, создающие добавленную стоимость через творческую деятельность и интеллектуальный капитал*

10. Какие из перечисленных отраслей не относятся к креативным индустриям?

Выбрать 1 правильный вариант ответа:

- a) Архитектура
- b) *Медицина*
- c) Видеоигры
- d) Ювелирное дело

Примерная тематика рефератов

1. История внедрения цифровых технологий в креативные индустрии.
2. Универсальные мотивы в современных креативных индустриях.
3. Цифровые технологии как элемент социальной культуры.
4. Современное искусство и цифровые технологии.
5. Иллюстративные цифровые технологии.
6. Динамические цифровые технологии.

7. Цветовые модели в цифровой графике.
8. Аппаратное обеспечение цифровых технологий.
9. Зрительные иллюзии и их реализация средствами цифровых технологий.
10. Моделирование освещения средствами цифровых технологий.
11. Характеристика облачных цифровых технологий.
12. Нейросети в креативных индустриях.
13. Использование CGI-дизайна в креативных индустриях: преимущества и ограничения.
14. Влияние креативных индустрий на культурное развитие общества.
15. Инновации и технологии в креативных индустриях: от теории к практике.
16. Будущее креативных индустрий в условиях цифровой трансформации общества.

Примерная тематика творческого задания

1. Используя цифровые технологии создать концепцию выставочного пространства для демонстрации произведений искусства.
2. Разработать вариант цифрового трехмерного арт-объекта, который будет взаимодействовать с посетителями выставки.
3. Создать цифровую концепцию оформления модного показа.
4. Создать коллекцию уникальных NFT-токенов, отражающих современную российскую культуру. Коллекция должна включать 5 предметов, каждый из которых представляет определенную культурную эпоху или явление современной России. Например, предметы могут символизировать традиционные народные промыслы, современные архитектурные объекты или явления массовой культуры.
5. Разработать карту персонального веб-сайта портфолио художника или дизайнера, используя современные цифровые инструменты.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме экзамена с использованием следующих оценочных материалов: перечень вопросов к экзамену.

Вопросы к экзамену (1 семестр, очная форма обучения)

1. Роль креативных индустрий в современном мире.
2. Классификация видов креативных индустрий.
3. История становления креативных индустрий.
4. Креативные индустрии за рубежом.
5. Концепция развития креативных индустрий в РФ.
6. Законодательные основы функционирования креативных индустрий в РФ.
7. Тенденции развития и роль креативного сектора в экономике РФ.
8. Виды цифровых технологий, используемых в креативных индустриях.
9. Цифровая графика в арт-индустрии.
10. Этапы разработки концепции выставки художественных работ.
11. Цифровые технологии в культурно-просветительской и образовательной деятельности музеев.
12. Особенности создания концепт-арта для видеоигр.

13. Приемы и методы создания цифровых живописных работ.
14. Индустрия моды и цифровые технологии.
15. Приемы создания цифровых модных эскизов.
16. Особенности цифровой разработки орнаментальных композиций для декорирования текстиля.
17. Цифровая графика в арт-индустрии.
18. Использование возможностей генеративных технологий в креативных индустриях.
19. Обзор возможностей нейросетей для создания и редактирования креативного визуального контента.
20. Особенности разработки цифровых креативных проектов в образовательной сфере.

IV. ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Основная литература

1. Креативные индустрии в условиях развития цифровой экономики: теория и практика подготовки педагогов профессионального обучения : монография / под научной редакцией О. В. Тарасюк. — Екатеринбург : РГППУ, 2023. — 97 с. — ISBN 978-5-8050-0773-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/407996> (дата обращения: 01.09.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 215 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16035-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566468> (дата обращения: 01.09.2025).

4.2. Дополнительная литература

1. Креативные индустрии в условиях цифровой экономики : монография / А. Д. Евменов, Е. А. Байков, Л. А. Еникеева [и др.] ; под редакцией А. Д. Евменова. — Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2020. — 180 с. — ISBN 978-5-94760-441-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/415769> (дата обращения: 01.09.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Пронин, А. А. Правовое регулирование в сфере культуры : учебник для вузов / А. А. Пронин. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 140 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19681-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/580821> (дата обращения: 01.09.2025).

V. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

№ пп	Ссылка на информационный ресурс	Наименование разработки в электронной форме	Доступность
1.	http://edu.ru/	Российское образование: Федеральный портал. Включает ссылки на порталы и сайты образовательных учреждений; государственные образовательные стандарты; нормативные документы; каталог экскурсий и обучающих программ.	Свободный доступ

VI. СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ

1.	https://e.lanbook.com/	Электронно-библиотечная система (ЭБС) Лань	Регистрация через университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
2.	https://urait.ru/	Образовательная платформа Юрайт	Регистрация через университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
3.	www.garant.ru	Информационно-правовой портал	Свободный доступ
4.	www.elibrary.ru	Российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования	Свободный доступ
5.	www.consultant.ru	Российская компьютерная справочно-правовая система	Свободный доступ

VII. ЛИЦЕНЗИОННОЕ И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

При реализации учебной дисциплины применяется следующее лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Windows;
- Microsoft Office;
- LibreOffice;
- Photoshop;
- CorelDraw и др.

VIII. ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные занятия проводятся в аудиториях, укомплектованных специализированной мебелью, в том числе стационарными или переносными техническими средствами обучения (проектор, экран, компьютер/ноутбук). Практические занятия проводятся в специализированных аудиториях, оснащенных персональными компьютерами с установленным лицензионным и свободно распространяемым программным обеспечением и возможностью подключения к сети «Интернет».

Самостоятельная работа проводится в кабинетах, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.