

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Б1.О.08.09
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Креативные индустрии в сфере искусства и культуры

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

направленность (профиль)

Арт-педагогика и Креативные индустрии

Форма обучения: очное

Год набора: 2026

Общая трудоемкость: 7 ЗЕ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	9	Итого
Форма контроля	зачет	
Вид занятий		
Лекции	16	16
Лабораторные	-	-
Практические	16	16
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР	-	-
Промежуточная аттестация	0,25	0,25
Контактная работа	32,25	32,25
Самостоятельная работа	219,75	219,75
Контроль	-	-
Итого	252	252

Рабочую программу составил(и):

Доцент, доцент, к.п.н., Виноградова Н.В.

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рецензирование рабочей программы дисциплины:



Отсутствует



Рецензент

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана направления подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки).

Срок действия рабочей программы дисциплины до «31» августа 2033 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании кафедры «Живопись и художественное образование»

(протокол заседания № 1 от «10» сентября 2025 г.).

1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – формирование понятийного аппарата и развитие теоретического и проективного мышления в области креативных индустрий; формирование теоретических знаний в изучении различных направлений креативных технологий (анимации, дизайна, звукорежиссуры и современной электронной музыки, фото- и видеопроизводства, театральных технологий, современных интерактивных технологий), готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности с детьми; формирование цифровых компетенций, готовности к осуществлению и использованию информационных (цифровых) технологий профессиональной деятельности и в цифровом пространстве, в том числе в условиях использования технологий искусственного интеллекта в образовании.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «Основы академического рисунка», «Основы академической живописи», «Декоративная композиция», «Техники и технологии современных художественных материалов», «Компьютерная графика в иллюстрации», «Цифровой рисунок», «3Д моделирование».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: «Основы выставочной деятельности».

3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-19. Способен к проектированию и моделированию, созданию видеоряда, с применением компьютерной графики в соответствии с 2Д и 3Д-технологиями, поддерживая высококачественное редактирование видео с разрешением до 4К, воплощать художественный замысел посредством визуализации движения анимационного персонажа	ПК-19.1. Способен к созданию видеоряда, с применением компьютерной графики в соответствии с 2Д- и 3Д-технологиями	Знать: - совокупность инструментов и приемов, с помощью которых можно создавать объемные объекты; - принципы получения анимированных изображений на компьютере; - возможности языка программирования для создания визуальных анимированных моделей
		Уметь: - замечать и анализировать достоинства и ошибки анимационных фильмов; - анализировать анимационный фильм с точки зрения заключенных в нем темы, идеи или послания; - научить выражать замысел в виде режиссерского сценария, экспликации, эскизов, раскадровки,

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		аниматика; - научить последовательному исполнению производственного плана создания фильма;
		Владеть: - навыками использования 2D и 3D визуализации; - процессом создания трехмерной модели объекта;
	ПК-19.2. Способен проектировать и моделировать визуальный образ желаемого объекта, поддерживать высококачественное редактирование видео с разрешением до 4K	Знать: - понимание и виртуозного оперирования такими элементами трехмерного проектирования, как форма и объем, плоскости и разрезы; - понимание о художественных и структурных особенностях композиционного и образного решения любого аудиовизуального продукта (произведения);
		Уметь: - анализировать экранные произведения и применять различные методологии на практике; - использует свойства изображения в правильном и ясном представлении об объекте моделирования; Владеть: - навыками использования современного программного графического комплекса и создания любых трехмерных моделей в проектировании

4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименован ие оценочного средства)
Раздел 1. Основы культурных и креативных технологий	Лекция	Тема 1. Определение культуры. Роль культуры. Культура, конфликты и диалог. Информационная этика и цифровые трансформация, общество, прав. История искусств, медиаискусство и медиабрендинг.	9	2	-	2	-
	Лекция	Тема 2. Креативные индустрии, экономика и менеджмент. Креативные индустрии и культурная политика. Креативные индустрии и культурное потребление: диверсификация продукта и пост-модернистская эстетика. Включенность, интерактивность и провокация как черта креативных индустрий. Цифровые продукты и сервисы в креативных индустриях.	9	4	-	2	-
	Лекция	Тема 3. Культурные и креативные индустрии. Культурное производство: специфика креативных индустрий. Культурные индустрии и массовая культура: причины появления, основные черты. Управление проектами и медиапроектирование	9	4	-	2	-
	Лекция	Тема 4. Городская креативность. Массовая и высокая культура. Культурная политика и включенность населения в инкультурацию посредством креативных индустрий. Гражданское общество, креативные индустрии и флэш-	9	2	-	2	-

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименован ие оценочного средства)
		мобы.					
	Лекция	Тема 5. Образовательные технологии. Электронное обучение. Дистанционные образовательные технологии. Информационные ресурсы общества. Цифровой контент в образовательной деятельности. Интерактивность, мультимедийность и технологии визуализации учебной информации. Виды и дидактические возможности цифровых образовательных ресурсов.	9	2	-	-	-
	Лекция	Тема 6. Проектирование цифрового образовательного ресурса. Электронные средства учебного назначения, их состав и типология. Принципы и требования к разработке электронного учебника. Реализация принципа наглядности. Базы данных, базы знаний. Экспертные и интеллектуальные обучающие системы. Разработка электронного учебника на основе конструктора сайтов. Знакомство с открытой свободно распространяемой системой управления обучением Moodle. Принципы работы и взаимодействия с учащимися и курсами. Создание раздела учебного курса в системе Moodle. Загрузка учебных материалов в курс и создание интерактивных элементов курса средствами Moodle. Проблема переносимости ЭОР и стандарты SCORM Организация учебного процесса на базе Moodle. Другие средства разработки ЭОР и электронных курсов. Поиск и анализ программных средств создания электронных учебников. Требования к реализации электронных учебников	9	2	-	-	-
	Практика	Тема 1. Культурные индустрии и креативные индустрии Прикладное программное и аппаратное обеспечение	9	2	-	-	Практическое задание

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименован ие оценочного средства)
		общего назначения и его использование в профессиональной деятельности педагога					
	Практика	Тема 2. Культурные эксперты, производители и потребители креативного продукта. Специфика разработки креативных проектов.	9	2	-	-	Кейс-задача
	Практика	Тема 3. Эстетика производства и потребления в креативных индустриях. Тело потребителя как объект влияния и экспансии креативных индустрий.	9	2	-	-	Кейс-задача
	Практика	Тема 4. Анализ и интерактивная визуализация данных на Python. Технологии дополненной и виртуальной реальности: AR и VR. Технологии трехмерного моделирования. Графический, UI/UX, моушн дизайн и инфографика.	9	4	-	-	Кейс-задача
	Практика	Тема 5. Общие вопросы методики внедрения электронных образовательных ресурсов в учебно-воспитательный процесс. Понятие электронного образовательного ресурса (ЭОР). Классификации ЭОР. Систематизация, описание электронных образовательных ресурсов. Оценка качества ЭОР: требования, комплексная экспертиза (техническая, содержательная, дизайн-эргономическая), критерии оценки.	9	2	-	-	Глоссарий
	Практика	Тема 6. Цифровые инструменты, используемые для интерактивного взаимодействия с обучающимися задания: виды и способы реализации. Продуктивные задания: разработка визуальных материалов	9	2	-	-	Кейс-задача

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименован ие оценочного средства)
		(информационные плакаты, инфографика, цифровой сторителлинг, онлайн-презентации и публикации, интерактивные ленты времени, zoom-презентации). Проектирование и реализация контрольно-измерительных материалов: тесты, анкеты, компетентностно-ориентированные задания, виды медиа-проектов, автоматизированные контрольные задания. Организация психолого-педагогических исследований при помощи цифровых средств. Визуализация, анализ и интерпретация данных при помощи цифровых средств. Ознакомление с технологией организации сетевой коллаборации: совместные ресурсы. Рефлексивные задания: создание электронного портфолио и средств для самооценки результатов обучения. Основные принципы использования облачных сервисов работы с документами. Создание, редактирование документов с помощью облачных сервисов. Сохранение документа на локальном носителе информации. Организация коллективной работы над документами. Ограничение доступа, предоставление доступа, настройка уровней доступа.					
	Практика	Тема 7. Ознакомление с системами мониторинга и контроля качества знаний «PROClass», электронный журнал, электронный дневник. Организация учебно-познавательной деятельности при помощи интернет-сервисов и облачных технологий.	9	2	-	-	Подготовить в виде доклада с мультимедийной

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименован ие оценочного средства)
		Поисково-аналитические задания: виды и способы реализации. Продуктивные задания: разработка визуальных материалов (информационные плакаты, инфографика, цифровой сторителлинг, онлайн-презентации и публикации, интерактивные ленты времени, zoom-презентации). Проектирование и реализация контрольно-измерительных материалов: тесты, анкеты, компетентностно-ориентированные задания, виды медиа-проектов, автоматизированные контрольные задания. Организация психолого-педагогических исследований при помощи цифровых средств. Визуализация, анализ и интерпретация данных при помощи цифровых средств.					презентацией.
	СР	Самостоятельная работа	9	219,75	-		
	ПА	Промежуточная аттестация	9	0,25	-		
	Контроль	Зачет	9	-	-		
Итого:				252	-		

5. Образовательные технологии

В процессе изучения дисциплины используются следующие технологии

- **технологии традиционного обучения** (Формы: практическое занятие, самостоятельная работа, ИДЗ. Методы: наглядные, словесные, практические).
- **проектного обучения** (Формы обучения: Лекция-ситуация. Семинар с использованием метода анализа конкретных ситуаций Методы обучения: Решение ситуационных (производственных) задач. Презентационный метод. Демонстрационный метод. Метод защиты проекта).
- **информационные технологии** (Формы обучения: Визуальная лекция). Методы: презентационный метод.
-

6. Методические указания по освоению дисциплины

Цифровая трансформация в настоящее время затрагивает все сферы деятельности человека, при этом наличие компетенций в области информационных технологий уже стало необходимым требованием к любому виду деятельности. Особенно остро дефицит цифровых компетенций ощущается в сферах, связанных с гуманитарными, творческими, креативными видами деятельности. Курс «Креативные индустрии в сфере искусства и культуры» позволяет изучить студентам основные подходы к созданию образовательного контента, электронных образовательных ресурсов;

Использование языков программирования для создания образовательного контента;

Специальные и универсальные прикладные программные средства для создания образовательного контента. В том числе: универсальные пакеты прикладных программ, программы подготовки электронных презентаций, инструменты для создания графики и инфографики, инструменты для редактирования и обработки видео, создания видеозаписей, специализированные математические пакеты и инструменты для изучения математики.

Цифровые инструменты и веб-сервисы для создания образовательного контента;

Электронных образовательных ресурсов, портфолио. В том числе: системы для создания тестов, сервисы для создания интерактивных упражнений, игр, кроссвордов и викторин, ментальные карты, онлайн-доски, интерактивные карты и временные оси, инструменты и порталы для создания портфолио.

Открытые образовательные ресурсы, образовательные платформы, порталы, сайты, каналы.

7. Оценочные средства

7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
9	ПК-19	Вопросы к зачету №1-51 Кейс-задача Глоссарий Доклад

7.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля

7.2.1. Кейс-задача. Практическое задание

(наименование оценочного средства)

Типовой(ые) пример(ы) задания(ий)

Подготовить и презентовать креативный проект, определить: основную идею и цель проекта, целевую аудиторию, заказчика, цикл проекта, требования к исполнителям проекта, виды рекламы и медиа-поддержку, финансовую составляющую проекта.

Краткое описание и регламент выполнения

Научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений креативных индустрий. Освоение последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии; развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде; применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы; опыт самостоятельной и коллективной творческой проектной деятельности.

Критерии оценки:

Оценка «зачтено» выставляется студенту, если в творческой работе представлена собственная точка зрения (позиция, отношение, своя идея); проблема раскрыта интересным, необычным способом, при этом студент может теоретически обосновать связи, явления, аргументировать своё мнение с опорой на факты или личный социальный опыт.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если работа выполнена формально, большая часть выполнена не по теме, не представлена собственная точка зрения (позиция, отношение) при раскрытии проблемы; аргументация своего мнения слабо связана с раскрытием проблемы или работа не сдана.

7.2.2. Доклад с элементами презентации

(наименование оценочного средства)

Типовой(ые) пример(ы) задания(ий)

1. Компьютерное моделирование. Плюсы и минусы технологии.
2. Самые распространённые программы компьютерного моделирования в образовании.
3. Применение компьютерного моделирования в процессе обучения.
4. Роль моделирования в науке и технике, образовании и искусстве.
5. Принципы построения моделей. Классификация моделей.
6. Основные подходы к созданию образовательного контента, электронных образовательных ресурсов

7. Специальные и универсальные прикладные программные средства для создания образовательного контента
8. Инструменты для создания графики и инфографики
9. Сервисы для создания интерактивных упражнений, игр, кроссвордов и викторин
10. Инструменты и порталы для создания портфолио
11. Цифровые инструменты и сервисы в профессиональной деятельности современного педагога

Краткое описание и регламент выполнения

Публичное обсуждение каких-либо проблем, спорных вопросов на собрании, в печати, в беседе. Отличительной чертой дискуссии выступает отсутствие тезиса, но наличие в качестве объединяющего начала темы.

Критерии оценки:

Оценка «зачтено» выставляется студенту, если – содержание доклада соответствует заявленной в названии тематике; доклад оформлен в соответствии с общими требованиями написания и техническими требованиями оформления доклада; доклад имеет чёткую композицию и структуру; в тексте доклада отсутствуют логические нарушения в представлении материала; корректно оформлены и в полном объёме представлены список использованной литературы и ссылки на использованную литературу в тексте доклада; отсутствуют орфографические, пунктуационные, грамматические, лексические, стилистические и иные ошибки в авторском тексте; доклад представляет собой самостоятельное исследование, представлен качественный анализ найденного материала, отсутствуют факты плагиата;

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если – содержание доклада соответствует заявленной в названии тематике; в докладе отмечены нарушения общих требований написания доклада; есть погрешности в техническом оформлении; в целом доклад имеет чёткую композицию и структуру, но в тексте доклада есть логические нарушения в представлении материала; в полном объёме представлен список использованной литературы, но есть ошибки в оформлении; некорректно оформлены или не в полном объёме представлены ссылки на использованную литературу в тексте доклада; есть частые орфографические, пунктуационные, грамматические, лексические, стилистические и иные ошибки в авторском тексте; доклад не представляет собой самостоятельного исследования, отсутствует анализ найденного материала, текст доклада представляет собой не переработанный текст другого автора (других авторов).

7.2.3. Кейс-задача

(наименование оценочного средства)

Типовой(ые) пример(ы) задания(ий)

- Работа с программой Prezi – это облачный сервис для создания креативной интерактивной презентации в режиме онлайн.
- Работа с программой ClearSlide – облачное решение, которое позволяет пользователям создавать и в любое время изменять онлайн-презентации. Организации онлайн-встреч с показом созданной презентации.
- Работа с программой TopHat – универсальная учебная платформа, которая позволяет учителям/преподавателям создавать интересные и интерактивные презентации учителям/преподавателям с целью повышения активности учеников/студентов.
- Работа с программой Canva – онлайн-платформа для создания графики с тысячами шаблонов. Используется для быстрого создания изображений, графики, инфографики на основе редактируемых шаблонов. Нужно выбрать необходимый шаблон, чтобы

создать: визитку, презентацию, открытку, флаер, буклет, иллюстрацию к посту в социальных сетях и так далее.

- Работа с программой PosterMyWall – онлайн-платформа для создания графики, плакатов и видеороликов для обучения или проведения обучающих проектов.
- Работа с программой Piktochart – цифровой инструмент, который может использоваться как преподавателями, так и учениками в различных образовательных целях. Этот инструмент позволяет создавать инфографику, презентации, плакаты и другие визуальные материалы.
- Работа с программой DesignCap – онлайн-редактор графики с библиотекой шаблонов, охватывающих различные темы и категории (плакаты, листовки), в том числе и школьной тематики.
- Работа с программой Visme – цифровой инструмент для классной комнаты, который позволяет педагогам и ученикам создавать презентации, инфографику, отчеты и другие материалы с визуальным контентом.
- Работа с программой Storybird – онлайн-конструктор цифровых историй и даже книг с иллюстрациями. Конструктор предоставляет шаблоны и рисунки для создания цифровых историй. Педагог может руководить творческим процессом учащихся.
- Работа с программой Google формы – создать форму с различными элементами или типами вопросов и хранить полученные данные и сами формы для опросов.
- Работа с программой Online Test Pad – бесплатный универсальный и простой конструктор, с помощью которого можно создать различные тесты, задания, задачи, кроссворды, сканворды опросы, логические игры, диалоги.
- Работа с программой БанкТестов РУ – создать онлайн тест и разместить его в интернете. Через веб-интерфейс создается тест, прописываются варианты расшифровок результатов в зависимости от набранного количества баллов.
- Работа с программой Quizizz – сервис для создания опросов и викторин. Основные возможности: создание викторин на своем компьютере, а ученики принимают участие в ней со своих мобильных устройств.

Освоение сайтов

1. Сайты www.uchmet.ru, www.proshkolu.ru, nsportal.ru и другие, активно используются в российском педагогическом сообществе для ведения электронных портфолио учителей, общения с коллегами и обмена опытом. Есть инструменты для ведения блогов, вставки изображений, базовые средства коммуникации с поддержкой элементов социальных сетей.

2. Сайт netfolio.ru – коммерческий проект для систематизации результатов профессиональной деятельности педагогов. Включает инструменты для заполнения стандартной анкеты, возможность публикации фотографий и текстовых документов. Кроме того, для заполнения портфолио требуется платная регистрация и установка клиентской программы на свой компьютер. Система представляет комплект сервисов для систематизации профессиональных достижений педагогов в рамках мониторинга системы образования. Не предполагается использование в учебном процессе.

3. Сайт portfolios.ru – конструктор сайтов-портфолио для фотографов и дизайнеров. Система может использоваться в качестве публикации фотогалерей и творческих графических работ в открытом доступе.

4. Портал 4portfolio.ru – решает проблему создания и ведения непрерывного интерактивного электронного портфолио в школе, колледже, вузе и после его окончания. К платформе подключаются отдельные обучаемые, университеты, школы и колледжи. Первые наглядно представляют свои успехи и достижения в формате текста, фото, видео и инфографики.

5. Различные ресурсы для учителей, детей и родителей можно посмотреть на порталах:

6. УРОК.РФ – портал для обмена идеями, наработками, опытом среди работников школьного, дошкольного и дополнительного образования, а также для всех специалистов, занимающихся образовательной и воспитательной деятельностью. Ссылка: <https://urok.rf/>

7. Единыйурок.рф – онлайн-площадка для проведения Единых уроков, тематических занятий и образовательных мероприятий, рекомендованных Министерством образования и науки Российской Федерации, для развития и педагогической работы. Ссылка: <https://www.единыйурок.рф/>

8. ФИПИ – портал Федерального института педагогических измерений, на котором размещены демоверсии ОГЭ и ЕГЭ, открытые базы заданий ГИА.

Ссылка: <http://fipi.ru/>

9. 1сентября.рф – портал издательского дома. Предлагает учителям библиотеку методических разработок, конкурсы, курсы повышения квалификации, вебинары, онлайн-выставки. Ссылка: <https://1sept.ru/>

10. «Русскоязычные электронные ресурсы в образовании» - портал для методической поддержки педагогов по вопросам цифрового образования. Предоставляет различные ресурсы в электронной форме. Ссылка: <http://www.rusere.ru>

Краткое описание и регламент выполнения

Подготовка красочных и наглядных учебно-методических материалов, создания тестов, записи аудио, видео и анимационных роликов, создания графических, музыкальных включений, инфографики, моделирующих программ.

Определить цель, авторскую идею, замысел, методику. Необходимо подготовить методический материал, рекомендации, где самым подробным образом описать характеристики ресурса, методику его использования в учебном процессе. Грамотное и детальное оформление методической документации упростит использование разработанного контента, электронного образовательного ресурса или веб-квеста другими учителями. Педагог оценивает владения студентом техническими способностями, навыками и практическими умениями владения инструментами для ведения веб-портфолио, организации совместной онлайн-работы над проектами или веб-квестами. Подготовить красочную презентацию к уроку, придумать креативное и наглядное представление материала в форме инфографики.

Обучающиеся осваивают различные информационные системы для автоматизации различных видов деятельности и заполнения информационно-образовательного пространства школы позволяют собирать данные об учебных достижениях учащихся.

Критерии оценивания

Оценка «зачтено» выставляется студенту, если ресурс направлен на развитие навыков самостоятельной работы умения ставить цели, принимать решения, разрешают проблемы, осуществляют мониторинг прогресса, анализируют процесс обучения. Ресурс направлен на формирования навыков самостоятельной работы учащихся, содержит все средства, необходимые для развития основных учебных навыков и видов деятельности. Ресурс мотивирует учащихся на поиск и освоение эффективных стратегий проектной деятельности и на самостоятельное осмысление возможных способов применения этих стратегий в будущем. Ресурс мотивирует учащихся на глубокие освоения материала, соотносящегося с образовательными стандартами и учебными целями. ресурс хорошо продуман и структурирован, и доступен для понимания учащихся данного возраста.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если ресурс содержит список заданий, которые должны быть выполнены, но достаточное внимание развитию основных учебных навыков и видов деятельности в нем не уделяется. Ресурс не содержит вопросов для учащихся относительно учебных стратегий. Ресурс мотивирует учащихся лишь на поверхностное освоение учебного материала. Ресурс плохо организован и не доступен для понимания учащихся данного возраста.

7.2.4. Глоссарий

(наименование оценочного средства)

Типовой(ые) пример(ы) задания(ий)

Дать определение терминам: индустрия, культура, культурные индустрии, креативность, креативные индустрии, культурное производство, культурная политика, инкультурация, культурные технологии, культурный проект, интеллектуальная собственность, целевая аудитория.

Краткое описание и регламент выполнения

Студенты знакомятся с актуальными проблемами современного менеджмента и новой экономикой знаний. Студенты расширяют кругозор, овладевают основами креативного менеджмента, учатся креативно мыслить и быть готовыми к созданию и презентации новых творческих проектов. Особый акцент делается на изучении основных направлений креативных индустрий: рекламы, дизайна и архитектуры, декоративного искусства и ремесел, моды, киноиндустрии с учетом видео, DVD и телефильмов, музыкальной индустрии, музеев и организаций культуры, изобразительного искусства, литературы и издательского дела, культурного туризма.

Критерии оценивания

Оценка «**зачтено**» выставляется студенту, если демонстрируются полнота использования учебного материала, логика изложения (наличие схем, количество смысловых связей между понятиями), наглядность (наличие рисунков, символов и пр.; аккуратность выполнения, читаемость конспекта, грамотность (терминологическая и орфографическая), опорные сигналы – слова, словосочетания, символы, самостоятельность при составлении.

Оценка «**не зачтено**» выставляется студенту, если демонстрируются использование учебного материала неполное, отсутствуют схемы, количество смысловых связей между понятиями, отсутствует наглядность (наличие рисунков, символов, и пр.; аккуратность выполнения, читаемость конспекта, допущены ошибки терминологические и орфографические, отсутствуют опорные сигналы – слова, словосочетания, символы, несамостоятельность при составлении.

7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

Семестр 9

№ п/п	Вопросы к зачету
1.	Основные подходы к созданию образовательного контента, электронных образовательных ресурсов.
2.	Использование языков программирования для создания образовательного контента.
3.	Специальные и универсальные прикладные программные средства для создания образовательного контента.
4.	Универсальные пакеты прикладных программ.
5.	Программы подготовки электронных презентаций.
6.	Инструменты для создания графики и инфографики.
7.	Инструменты для редактирования и обработки видео, создания видео заданий.
8.	Специализированные математические пакеты и инструменты для изучения математики, искусства.
9.	Цифровые инструменты и веб-сервисы для создания образовательного контента, электронных образовательных ресурсов, портфолио.
10.	Системы для создания тестов.
11.	Сервисы для создания интерактивных упражнений, игр, кроссвордов и викторин.
12.	Ментальные карты.
13.	Онлайн-доски.
14.	Интерактивные карты и временные оси.
15.	Инструменты и порталы для создания портфолио.
16.	Открытые ресурсы, образовательные платформы и каналы.
17.	Открытые образовательные ресурсы.
18.	Образовательные платформы, порталы и сайты.
19.	Образовательные каналы на YouTube.
20.	Определение места цифровых направлений в системе изобразительного искусства.
21.	Современная трансформация и интеграция цифровых технологий и электронных образовательных ресурсов в рамках профессиональной деятельности педагогов.
22.	Цифровые инструменты педагога для организации дистанционного обучения.
23.	Структура электронного образовательного ресурса.
24.	Электронные образовательные ресурсы как инструмент обучения.
25.	Об использовании электронных образовательных ресурсов для совершенствования профессиональной подготовки студентов.
26.	Дидактический потенциал электронных образовательных ресурсов в организации самостоятельной работы студентов и школьников.
27.	О социальной роли дидактического материала в обучении и воспитании учащихся.
28.	Использование электронных образовательных ресурсов в школьном курсе «Изобразительное искусство».
29.	Использование электронных образовательных ресурсов в процессе обучения учащихся гуманитарных классов в условиях федерального государственного образовательного стандарта.
30.	Создание систем учебно-воспитательных материалов на основе моделей и технологий инновационно компьютерной дидактики.
31.	Формирование мотивационно-ценностного компонента учебной деятельности

№ п/п	Вопросы к зачету
	учащихся в обучении изобразительному искусству.
32.	Информационные и коммуникационные технологии в подготовке обучающихся художественному образованию.
33.	Применение в профессиональной деятельности современных компьютерных программ и информационных сервисов.
34.	Возможности современных технологий, цифрового искусства, художественно-творческой деятельности в целях коррекционной педагогики, психофизического оздоровления детей, подростков и других групп населения посредством внедрения современных информационных ресурсов.
35.	Виды информационных и компьютерных технологий; основные требования информационной безопасности.
36.	Современные информационные системы в решении прикладных задач в области профессиональной деятельности, ведения баз данных и информационных хранилищ.
37.	Современные инновации в области художественного образования.
38.	Современные технологии в художественном образовании как фактор интеллектуального совершенствования, способствующего раскрытию творческого потенциала детей и юношества.
39.	Содержание изучаемых предметов и курсов используя компьютерные технологии.
40.	Принципы разработки электронных образовательных ресурсов, наглядно-дидактических материалов.
41.	Культурные индустрии и массовая культура: причины появления, основные черты.
42.	Креативные индустрии и культурное потребление: диверсификация продукта и пост-модернистская эстетика.
43.	Включенность, интерактивность и провокация как черта креативных индустрий.
44.	Экономическая основа креативных индустрий.
45.	Культурная политика и включенность населения в инкультурацию посредством креативных индустрий.
46.	Гражданское общество, креативные индустрии и флэш-мобы.
47.	Трансформация маркетинговых технологий и рекламы под влиянием идеологии креативных индустрий.
48.	Тело потребителя как объект влияния и экспансии креативных индустрий.
49.	Эстетика производства и потребления в креативных индустриях.
50.	Культурные эксперты, производители и потребители креативного продукта.
51.	Специфика разработки креативных проектов.

7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
9	Зачет	«зачтено»	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение; свободное, грамотное выполнение и обоснование проведённых практических заданий. Практические задания сдавались

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
			в срок.
		«не зачтено»	Незнание значительной части программного материала, неумение ориентироваться в материале. Невыполнение практических заданий в течение семестра или задания сданы с большим опозданием от графика. Слабое владение графическими и техническими приёмами.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	Каршакова Л. Б., Манцевич А. Ю., Яковлева Н. Б. [и др.]	Графический дизайн. Создание книжной иллюстрации	учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»
2.	Сырай, О. Г.	Основы производственного мастерства	учебное пособие	2022	ЭБС «Лань»
3.	Черданцева, А. А.	Основы производственного мастерства: технологическое мастерство дизайнера	учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»

8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	Андреев А. С., Васильев А. Н., Балканский А. А. [и др.]	Освещение в искусстве, фотографии и 3D-графике	учебно-методическое пособие	2019	ЭБС «Лань»
2.	Манцевич, А. Ю.	Проектирование элементов типографики в векторных графических редакторах	учебное пособие	2018	ЭБС «Лань»
3.	Молочков, В. П.	Основы цифровой фотографии	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
4.	Молочков, В. П.	Основы работы в Adobe Photoshop CS5	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
5.	Надеждин, Н. Я.	Введение в цифровую фотографию	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
6.	Нильсен, В. С.	Изобразительное построение фильма: Теория и практика операторского мастерства	-	2019	ЭБС «Лань»

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
7.	Черникова С. В.	Цифровая живопись в Photoshop для начинающих	-	2021	ЭБС «Лань»
8.	Черемисин, В. В.	Дизайн-проектирование: генерация идеи, эскизирование, макетирование и визуализация	учебное пособие	2020	ЭБС «Лань»
9.	Шункова А. В., Пономарева В. Д.	Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве. Выпуск 4	сборник научных трудов	2020	ЭБС «Лань»

8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- WebofScience[Электронный ресурс] : мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: ClarivateAnalytics, 2020–. – Режим доступа: apps.webofknowledge.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Scopus [Электронный ресурс]: реферативная база данных. – Netherlands: Elsevier, 2004–. – Режим доступа: scopus.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Elibrary[Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва: НЭБ, 2020–. – Режим доступа: elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- SpringerLink[Электронный ресурс] : [база данных]. – Switzerland: SpringerNature, 1842–. – Режим доступа: link.springer.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- ScienceDirect[Электронный ресурс] : коллекция электронных книг издательства Elsevier. – Netherlands: Elsevier, 2020–. – Режим доступа: sciencedirect.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- Cambridgeuniversitypress[Электронный ресурс] : журналы издательства. – Cambridge: Cambridgeuniversitypress, 2020–. – Режим доступа: cambridge.org. – Загл. с экрана. – Яз. англ.

8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows: WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc	договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно; контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно
2	Office Standard: Office Stdandard 2013 Russian OLP NL AcademicEdition	договор № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно

8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
1	Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для проведения лабораторных работ. Учебная аудитория для практических занятий. Учебная аудитория для выполнения учебных, курсовых и дипломных работ. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации. Мастерская живописи и рисунка. (У-314)	Мольберты, стулья, подставка для гипсовой головы, подставки под натюрморт, стеллаж, софиты.

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
2	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для практических занятий. Учебная аудитория для выполнения учебных, курсовых и дипломных работ. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации. (У-220)	Стол преподавательский; столы ученические двухместные; стулья; доска аудиторная трехсекционная; компьютер; проекционный экран; проектор BenQ
3	Помещение для самостоятельной работы обучающихся. (У-215)	