

МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
"Российский государственный профессионально-педагогический университет"
Институт гуманитарного и социально-экономического образования
Кафедра дизайна интерьера

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**Б1.В.02.04 КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ В ЦИФРОВОМ
ПРОСТРАНСТВЕ**

Направление подготовки: 44.04.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

Профиль подготовки: Креативные индустрии и менеджмент в образовании

Формы обучения: очная

Квалификация (степень) выпускника: Магистр

Объем: в зачетных единицах: 3 з.е.
в академических часах: 108 ак.ч.

Проректор по образовательной
деятельности

Л. К. Габышева

Разработчики:

Доцент кафедры дизайна интерьера Мехоношина О. В.

1. Цель и задачи освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины - представить креативные индустрии как сочетание творческого компонента и высоких технологий в цифровом пространстве.

Задачи изучения дисциплины:

- выявить сферы жизни, находящиеся под влиянием креативных индустрий, с приоритетом экономических и социокультурных;
- определить каждое звено алгоритма проектирования, создания и реализации образовательных, инновационных продуктов КИ (цели, задачи, сроки, затраты, критерии качества, организационную модель структуры проектной деятельности и др.) как выражение идей через инструменты цифровых технологий, при составлении документации проектов;
- освоить базовые характеристики компьютерных программ, информационно-коммуникационных технологий, системы онлайн-консультирования в областях творческой деятельности: разработке игр, широком спектре программных продуктов, продуктов виртуальной и дополненной реальности, искусствах (музыке, архитектуре, кинематографе, анимации), дизайне, рекламе;
- научиться применять психолого-педагогические основы к методикам пользования техническими средствами обучения, ИКТ, электронными образовательными и информационными ресурсами, ДОТ и электронного обучения, и уметь использовать при проведении досуговых мероприятий педагогически обоснованные их формы организации деятельности и общения.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Компетенции, индикаторы и результаты обучения

УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

УК-2.1 Разрабатывает планирующую и организационную документацию проекта в соответствии с выбранной моделью его жизненного цикла, используя инструменты цифровых технологий

Знать:

УК-2.1/Зн1 Закономерности информационно-коммуникационного сопровождения проектной деятельности

Уметь:

УК-2.1/Ум1 Определять характеристики проекта (цели, задачи, сроки, затраты, критерии качества, организационную модель структуры проектной деятельности и др.)

Владеть:

УК-2.1/Нв2 Технологией оформления проектной документации

ПК-П2 Способен осуществлять профессиональное консультирование по разработке и реализации проектов, направленных на развитие предпринимательства и наставничества в креативных индустриях

ПК-П2.1 Организация деятельности по профессиональному консультированию

Знать:

ПК-П2.1/Зн6 Современные средства информационно-коммуникационных

технологий и необходимые компьютерные программы, приемы составления поисковых запросов

Уметь:

ПК-П2.1/Ум5 Применять в работе необходимые компьютерные программы, информационно-коммуникационные технологии, системы онлайн-консультирования

ПК-П3 Способен осуществлять деятельность по проектированию, созданию и реализации образовательных, инновационных продуктов в области креативных индустрий

ПК-П3.3 Организация и проведение массовых досуговых мероприятий

Знать:

ПК-П3.3/Зн4 Психолого-педагогические основы и методики применения технических средств обучения, ИКТ, электронных образовательных и информационных ресурсов, дистанционных образовательных технологий и электронного обучения

Уметь:

ПК-П3.3/Ум5 Использовать при проведении досуговых мероприятий педагогически обоснованные формы, методы, способы и приемы организации деятельности и общения обучающихся (в том числе ИКТ, электронные, информационные и образовательные ресурсы)

Владеть:

ПК-П3.3/Нв4 Осуществление документационного обеспечения проведения досуговых мероприятий

3. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина Б1.В.02.04 «Креативные индустрии в цифровом пространстве» относится к формируемой участниками образовательных отношений части образовательной программы и изучается в семестре(ах): 3.

Предшествующие дисциплины (практики) по связям компетенций:

Б1.О.02.02 Инновационные процессы в профессиональном и дополнительном образовании;

Б1.В.01.02 Креативное предпринимательство;

Б1.В.01.01 Маркетинг в сфере креативных индустрий;

Б1.О.01.01 Методология научного исследования в сфере креативных индустрий;

Б1.В.02.02 Методология проектной деятельности;

Б1.В.02.01 Теория развития креативных индустрий;

Б1.В.02.03 Технологии креативного проектирования;

Б1.О.02.05 Управление проектами в сфере профессионального и дополнительного образования;

Б2.О.02(П) Эксплуатационная практика;

Последующие дисциплины (практики) по связям компетенций:

Б1.В.ДВ.02.02 Анализ и интерпретация произведений искусства;

Б1.В.ДВ.01.02 Арт-проект;

Б1.В.ДВ.01.03 Брендинг;

Б3.01(Д) Выполнение и защита выпускной квалификационной работы;
 Б2.О.03(П) Научно-исследовательская работа;
 ФТД.02 Партнерство и коммуникации в сфере креативных индустрий;
 Б2.О.04(П) Педагогическая практика;
 Б2.В.01(Пд) Преддипломная практика;
 Б1.В.ДВ.01.01 Сценарное мастерство;
 Б1.В.02.03 Технологии креативного проектирования;
 Б2.О.05(П) Технологическая (проектно-технологическая) практика;
 Б1.В.01.03 Управление образовательными организациями;
 Б1.О.02.05 Управление проектами в сфере профессионального и дополнительного образования;
 Б1.В.ДВ.02.03 Экосистема креативных индустрий;

В процессе изучения дисциплины студент готовится к видам профессиональной деятельности и решению профессиональных задач, предусмотренных ФГОС ВО и образовательной программой.

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Период обучения	Общая трудоемкость (часы)	Общая трудоемкость (ЗЕТ)	Контактная работа (часы, всего)	Лабораторные занятия (часы)	Самостоятельная работа (часы)	Промежуточная аттестация (часы)
Третий семестр	108	3	36	36	54	Зачет (18)
Всего	108	3	36	36	54	18

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий (часы промежуточной аттестации не указываются)

Наименование раздела, темы	Всего	Лабораторные занятия	Самостоятельная работа
Раздел 1. Содержание проектов			
Тема 1.1. Креативный контент			
Тема 1.2. Алгоритмы проектирования, создания и реализации образовательных, инновационных продуктов КИ.			

Раздел 2. Цифровые пространства			
Тема 2.1. Базовые характеристики компьютерных программ, информационно-коммуникационных технологий, системы онлайн-консультирования в областях творческой деятельности.			
Тема 2.2. Проекты досуговых мероприятий с использованием цифровых технологий.			
Итого			

5. Содержание разделов, тем дисциплин

Раздел 1. Содержание проектов

Тема 1.1. Креативный контент

Сферы жизни, находящиеся под влиянием креативных индустрий. Экономический, социокультурный и другие компоненты проекта. Цифровые пути капитализации творческих индустрий.

Тема 1.2. Алгоритмы проектирования, создания и реализации образовательных, инновационных продуктов КИ.

Цели, задачи, сроки, затраты, критерии качества, организационную модель структуры проектной деятельности и др. Выражение идей через инструменты цифровых технологий при составлении документации проектов.

Раздел 2. Цифровые пространства

Тема 2.1. Базовые характеристики компьютерных программ, информационно-коммуникационных технологий, системы онлайн-консультирования в областях творческой деятельности.

Разработка игр, кинопродукция, мультипликационные фильмы, сериалы, широкий спектр программных продуктов, продуктов виртуальной и дополненной реальности. Цифровизация, отвечающая за оперативный доступ к средствам креативного производства, как драйвер в искусстве (музыке, архитектуре, кинематографе, анимации), дизайне, рекламе. Роль аддитивных технологий и искусственного интеллекта.

Тема 2.2. Проекты досуговых мероприятий с использованием цифровых технологий.

Психолого-педагогические основы в методиках пользования техническими средствами обучения, ИКТ, электронными образовательными и информационными ресурсами, ДОТ и электронного обучения. Проведение досуговых мероприятий в цифровых и онлайн-пространствах. Педагогически обоснованные формы организации деятельности и общения в онлайн. Программное обеспечение координирования проекта (видеовстречи, статистика, заметки, ментальные карты). Обеспечение сбора заявок для фестиваля цифровыми средствами (google-документы, почтовые рассылки и пр.). Системы консультирования онлайн. Круглый стол по обмену компетенциями цифровых редакторов для создания произведений в различных видах искусств. Обсуждение возможной пользы цифровой среды для проведения стационарных, передвижных и онлайн мероприятий.

6. Рекомендуемые образовательные технологии

Для изучения дисциплины используются различные образовательные технологии:
 1. Технологии проведения занятий в форме диалогового общения, которые переводят образовательный процесс в плоскость активного взаимодействия обучающегося и педагога. Обучающийся занимает активную позицию и престаает быть просто слушателем семинаров

или лекций. Технологии представлены: групповыми дискуссиями, конструктивный совместный поиск решения проблемы, тренинг (микрообучение и др.), ролевые игры (деловые, организационно-деятельностные, инновационные, коммуникативные и др.).

2. Технология обучения в сотрудничестве применяются при проведении семинарских, практических и лабораторных занятий, нацелены на совместную работу в командах или группах и достижение качественного образовательного результата.

3. Для организации процесса обучения и самостоятельной работы используются информационно-коммуникационные образовательные технологии, представленные в виде педагогических программных средств и электронной информационно-образовательной среды (ЭИОС). Технологии расширяют возможности образовательной среды, как разнообразными программными средствами, так и методами развития креативности обучаемых. К числу таких программных средств относятся моделирующие программы, поисковые, интеллектуальные обучающие, экспертные системы, программы для проведения деловых игр.

При реализации образовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения:

- состав видов контактной работы по дисциплине (модулю), при необходимости, может быть откорректирован в направлении снижения доли занятий лекционного типа и соответствующего увеличения доли консультаций (групповых или индивидуальных) или иных видов контактной работы;
- информационной основой проведения учебных занятий, а также организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю) являются представленные в электронном виде методические, оценочные и иные материалы, размещенные в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) университета, в электронных библиотечных системах и открытых Интернет-ресурсах;
- взаимодействие обучающихся и педагогических работников осуществляется с применением ЭИОС университета и других информационно-коммуникационных технологий (видеоконференцсвязь, облачные технологии и сервисы, др.);
- соотношение контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю) может быть изменено в сторону увеличения последней, в том числе самостоятельного изучения теоретического материала.

7. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины

7.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

Основная литература:

1. Компьютерная графика: Учебное пособие для СПО / Е. А. Ваншина, М. А. Егорова, С. И. Павлов, Ю. В. Семагина. - Саратов: Профобразование, 2020. - 206 - 978-5-4488-0720-6. - Текст: электронный. // : [сайт]. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/91878.html> (дата обращения: 09.11.2023). - Режим доступа: по подписке.
2. Лейкова, М. В. Инженерная компьютерная графика : методика решения проекционных задач с применением 3D-моделирования: учебное пособие / М. В. Лейкова, И. В. Бычкова. - Москва: МИСИС, 2016. - 92 - 978-5-87623-983-9. - Текст: электронный. // : [сайт]. - URL: <https://e.lanbook.com/book/93600> (дата обращения: 09.11.2023). - Режим доступа: по подписке.
3. Лепская, Н. А. Художник и компьютер: Учебное пособие / Н. А. Лепская. - Москва: Когито-Центр, 2019. - 172 - 978-5-89353-395-8. - Текст: электронный. // : [сайт]. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/88344.html> (дата обращения: 09.11.2023). - Режим доступа: по подписке.
4. Никулин, Е. А. Компьютерная графика. Оптическая визуализация: учебное пособие для вузов / Е. А. Никулин. - 2-е изд., стер. - Санкт-Петербург: Лань, 2023. - 200 - 978-5-507-47029-7. - Текст: электронный. // : [сайт]. - URL: <https://e.lanbook.com/book/320786> (дата обращения: 09.11.2023). - Режим доступа: по подписке.

Дополнительная литература:

1. Компьютерное моделирование в профессионально-педагогической деятельности: теория и практика: [учебная] монография для слушателей институтов и факультетов повышения квалификации, преподавателей, аспирантов и других профессионально-педагогических работников [Гриф УМО] / Е. М. Дорожкин, О. В. Тарасюк, К. А. Федулова, М. А. Федулова; Рос. гос. проф.-пед. ун-т.; Российский государственный профессионально-педагогический университет. - Екатеринбург: Издательство РГППУ, 2015. - 192 - 978-5-8050-0569-6. - Текст: электронный. // : [сайт]. - URL: <http://elag.rsvpu.ru/handle/123456789/22291> (дата обращения: 20.11.2023). - Режим доступа: по подписке.
2. Лин, Майк В. Современный дизайн. Пошаговое руководство. Техника рисования во всех видах дизайна: от эскиза до реального проекта : [учеб.-практ. пособие] / Майк В. Лин ; [пер. с англ. О. П. Бурмаковой]. - Москва : АСТ : Астрель, 2010. - 203 с.
3. Маньковская, Н. Б. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации / Н. Б. Маньковская, В. В. Бычков. - Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011. - 208 - 978-5-87149-120-1. - Текст: электронный. // : [сайт]. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/30638.html> (дата обращения: 09.11.2023). - Режим доступа: по подписке.

7.2. Профессиональные базы данных и ресурсы «Интернет», к которым обеспечивается доступ обучающихся

Профессиональные базы данных

Не используются.

Ресурсы «Интернет»

1. <http://eios.rsvpu.ru/> - Электронная информационно-образовательная среда РГППУ

7.3. Программное обеспечение и информационно-справочные системы, используемые при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Информационные системы и платформы:

1. Система дистанционного обучения «Moodle».
2. Информационная система «Таймлайн».
3. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».

Перечень программного обеспечения

(обновление производится по мере появления новых версий программы)

1. Office Professional Plus;
2. Операционная система Windows;

Перечень информационно-справочных систем

(обновление выполняется еженедельно)

Не используется.

7.4. Специальные помещения, лаборатории и лабораторное оборудование

ПК по количеству учащихся с интернет-подключением, проектор, доска.

Для практических занятий

Учебная аудитория "Компьютерный класс" (11-314)

Для самостоятельной работы

Помещение для самостоятельной работы (11-205)