

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДЕНО  
Председатель УМС  
факультета государственной  
культурной политики  
А.Ю. Единак**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
ИННОВАЦИОННЫЙ ОПЫТ В СФЕРЕ КРЕАТИВНЫХ  
ИНДУСТРИЙ**

**Название и код направления подготовки**  
51.03.03 Социально-культурная деятельность  
**Профиль подготовки** Менеджмент креативных индустрий  
**Уровень квалификации** бакалавр  
**Форма обучения** очная, заочная

*(РПД адаптирована для лиц  
с ограниченными возможностями  
здоровья и инвалидов)*

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель освоения дисциплины.** Дисциплина «Инновационные практики в креативных индустриях» направлена на формирование у студентов системного понимания современных профессиональных инноваций в культурной сфере. Освоение дисциплины предполагает подготовку специалистов социокультурной области к эффективному освоению профильных образовательных программ и успешной профессиональной реализации. Дисциплина способствует освоению ключевых аспектов таких как менеджмент в социокультурной деятельности, современные технологии организации досуга, проектирование креативных культурных программ. Акцент делается на практическое применение инновационных подходов в профессиональной деятельности.

**В задачи учебной дисциплины входит:**

- сформировать у обучающихся познавательный интерес к творческо-производственной, организационно-управленческой, художественно-творческой, научно-методической, проектной, педагогической видам деятельности актуальным в будущей профессиональной работе;
- развить устойчивую потребность в реализации основных задач современной профессиональной деятельности по реализации государственной политики в сфере культуры, осуществлению социально-культурного менеджмента и маркетинга, организации социально-культурного творчества в сфере досуга, и рекреации, проведения культурно-просветительной и культурно-воспитательной работы в учреждениях культуры.
- способствовать овладению умениями и навыками применения инновационного опыта в сфере креативных индустрий.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Учебная дисциплина «Инновационный опыт в сфере креативных индустрий» относится к блоку Б.1.В учебного плана ОПОП: 51.03.03 «Социально-культурная деятельность». Она изучается в 1 и 2 семестрах и ориентируется на формирование мотивации к освоению указанной профессии и взаимосвязана с дисциплиной «Введение в профессию». Вместе с тем, изучение данной дисциплины позволяет углубить и гармонизировать специальную и общенаучную подготовку путем параллельного постижения ряда базовых предметов, формирующих представление обучающихся о смысле профессии работника сферы культуры.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Данная дисциплина способствует формированию следующих компетенций:

Коды формируемых компетенций	Наименование компетенции и ее краткая характеристика	Характеристика обязательного (порогового) уровня сформированности компетенции у выпускника вуза		
		знать	уметь	владеть
ПК-13	Быть способным к обобщению и пропаганде передового опыта учреждений социально-культурной сферы по реализации задач	- сущность, цели и задачи федеральной и региональной культурной политики; - основные направления	- определять значение федеральной культурной политики для реализации культурной политики в	- технологиями по выявлению и сбору информации о передовом опыте учреждений СКС по реализации целей и задач федеральной и региональной

Коды формируемых компетенций	Наименование компетенции и ее краткая характеристика	Характеристика обязательного (порогового) уровня сформированности компетенции у выпускника вуза		
		знать	уметь	владеть
	федеральной и региональной культурной политики	федеральной и региональной культурной политики; - методы прикладного научного исследования	регионе; - обобщать передовой опыт организации деятельности учреждений СКС в соответствии с целями и задачами федеральной и региональной культурной политики	культурной политики.

Инновационный опыт в сфере креативных индустрий	<b>ПК-13.</b> Быть способным к обобщению и пропаганде передового опыта учреждений социально-культурной сферы по реализации задач федеральной и региональной культурной политики	ПК-13.1. Способен систематизировать и обобщать информацию опыта учреждений социально- культурной сферы в рамках основных направлений федеральной и региональной культурной политики
		ПК-13.2. Транслирует опыт профессиональной деятельности в сфере культуры
		ПК-13.3. Осуществляет мониторинг и отбор программ профессионального и личностного развития.
		ПК-13.4. Участвует в значимых для профессионального роста и личностного развития социально-культурных, профессиональных и иных проектах
		ПК-13.5. Понимает сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявляет к ней устойчивый интерес
		<b>Знать:</b> - сущность, цели и задачи федеральной и региональной культурной политики; - основные направления федеральной и региональной культурной политики; - методы прикладного научного исследования -
		<b>Уметь:</b> - определять значение федеральной культурной политики для реализации культурной политики в регионе; - обобщать передовой опыт организации деятельности креативных индустрий в соответствии с целями и задачами федеральной и региональной культурной политики
		<b>Владеть:</b> - технологиями по выявлению и сбору информации о передовом опыте креативных индустрий по реализации целей и

		задач федеральной и региональной культурной политики.
--	--	---

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

##### 4.1 Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины «Инновационный опыт в сфере креативных индустрий» составляет академических часов 3 з.е. - 108 академических часов.

##### 4.2. Структура дисциплины

##### 4.2.1. Структура дисциплины для очной формы обучения

№ п/п	Тема/Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, проводимых в интерактивных формах					Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Лекции	Семинары/практические	Консультации	ИКР	СРС	
1	<u>Тема 1.</u>  Цифровые технологии в креативных индустриях	1	2	4			4	Дискуссия
2	<u>Тема 2.</u>  Коллаборации между креативными индустриями и наукой	1	4					
3	<u>Тема 3.</u>  Новые бизнес-модели в творческом секторе	1	4	6			4	Презентация
4	<u>Тема 4.</u>  Инновации в культурном наследии и музеях	1	4	6			4	Презентация
5	<u>Тема 5.</u>  Устойчивые и экологичные	1	4	4		8	4	Конспект Контрольная работа

	креативные практики							
6	<u>Тема 6.</u>  Креативные хабы и инновационные кластеры	2	2					
7	<u>Тема 7.</u>  Геймификация и интерактивный контент	2	4					
8	<u>Тема 8.</u>  Новые форматы в медиа и развлечениях	2	2	4			4	<i>Конспект</i>
9	<u>Тема 9.</u>  Социальные инновации через креативные индустрии	2	4	2		8		<i>Контрольная работа</i>
10.	<u>Тема 10.</u>  Государственные и частные инициативы в поддержку инноваций	2	6	6			4	<i>Презентация</i>
	зачёт							<i>Контрольные вопросы/тест</i>
	итого:		36	32		16	24	

#### 4.2.2. Структура дисциплины для заочной формы обучения

№ п/п	Тема/Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, проводимых в интерактивных формах	Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
-------	------------------------	---------	---	---

			Лекции	Семинары/ практические	Консультаци и	ИКР	СР	
1	<u>Тема 1.</u>  Цифровые технологии в креативных индустриях	1	1					
2	<u>Тема 2.</u>  Коллаборации между креативными индустриями и наукой	1	1					
3	<u>Тема 3.</u>  Новые бизнес-модели в творческом секторе	1	1	2			15	<i>Презентация</i>
4	<u>Тема 4.</u>  Инновации в культурном наследии и музеях	1	1	2			15	<i>Презентация</i>
5	<u>Тема 5.</u>  Устойчивые и экологичные креативные практики	1	1	1			14	<i>Конспект</i>
6	<u>Тема 6.</u>  Креативные хабы и инновационные кластеры	2	1					
7	<u>Тема 7.</u>  Геймификация и интерактивный контент	2	1			2		
8	<u>Тема 8.</u>  Новые форматы в медиа и	2	1	1			23	<i>Конспект</i>

	развлечениях							
9	<u>Тема 9.</u> Социальные инновации через креативные индустрии	2	1					
10.	<u>Тема 10.</u> Государственные и частные инициативы в поддержку инноваций	2	1	2			23	Презентация
	зачёт							Контрольные вопросы/тест
	итого:		10	8			90	

#### ***4.3. Содержание разделов дисциплины***

##### *Тема 1 Цифровые технологии в креативных индустриях.*

VR/AR, искусственный интеллект, блокчейн в искусстве и дизайне. Примеры успешных кейсов (NFT-арт, цифровая мода, виртуальные выставки).

##### *Тема 2. Коллаборации между креативными индустриями и наукой.*

Биодизайн, нейроарт, технологии устойчивого развития. Проекты на стыке искусства и биотеха (например, «живые» материалы).

##### *Тема 3. Новые бизнес-модели в творческом секторе.*

Краудфандинг, подписки, микро-лицензирование. Успешные стартапы (Patreon, Kickstarter, OnlyFans для художников).

##### *Тема 4. Инновации в культурном наследии и музеях*

Цифровые двойники, геймификация, интерактивные экспозиции. Опыт музеев (Эрмитаж, Лувр, Tate Modern в метавселенных).

##### *Тема 5. Устойчивые и экологичные креативные практики*

Ресайкл-арт, апсайклинг в моде, zero-waste дизайн. Бренды, внедряющие эко-инновации.

##### *Тема 6. Креативные хабы и инновационные кластеры*

Роль коворкингов, фаблабов, арт-резиденций. Примеры (Сколково, STRELKA, 3D-принтинг-центры).

##### *Тема 7. Геймификация и интерактивный контент*

Образовательные игры, иммерсивный сторителлинг. Успешные проекты (например, Minecraft в обучении).

#### *Тема 8. Новые форматы в медиа и развлечениях*

Подкасты, сторис-форматы, шорт-видео. Тренды (TikTok-театры, AI-генерация музыки).

#### *Тема 9. Социальные инновации через креативные индустрии*

Арт-терапия, инклюзивный дизайн, проекты для людей с ОВЗ. Примеры: тактильные выставки, адаптивная мода.

#### *Тема 10. Государственные и частные инициативы в поддержку инноваций*

Гранты, акселераторы, законодательные изменения. Опыт стран (Великобритания, Южная Корея, ОАЭ).

### ***Семинарские занятия***

#### ***Тема 1. Цифровые технологии в креативных индустриях***

Вопросы для обсуждения:

1. Характеристика понятия *Soft skills – гибкие навыки*
2. Ведущие направления профессиональной деятельности в сфере культуры и *Soft skills*.
3. «*Soft skills*» как социальные умения налаживать межличностные отношения

Литература:

1. Гасаненко Е. А. *Soft skills activity. Practice* : учебное пособие / Е. А. Гасаненко, О. А. Лукина; Магнитогорск : Изд-во Магнитогорского гос. технического ун-та, 2021. - 46 с.
2. *Soft-skills в преподавании социогуманитарных дисциплин: учебное пособие* / сост.: И. С. Бочарникова [и др.]. - Астрахань : ИД "Астраханский ун-т", 2019. – 83 с.
3. Технологии формирования *soft skills* в современном медиаобразовании: монография / [А. М. Шестерина, Н. В. Жиликова, Е. А. Корнилова и др.]; под редакцией Л. Н. Кислой. Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2022. - 206 с.

#### ***Тема 3. Новые бизнес-модели в творческом секторе***

Вопросы для обсуждения:

1. Сущностный смысл инновационного опыта специалиста в сфере госучреждений культуры и частных компаний.
2. Ведущие факторы становления и развития инновационного опыта специалиста в сфере культуры
3. Характеристика условий формирования инновационной направленности опыта профессиональной деятельности специалиста социокультурной сферы.

Литература:

1. Малянов Е. А. Социально-культурные инновации в культурном пространстве региона: монография.- Пермь, 2010. – 342 с.



2. Марков А.П., Бирженюк Г.М. Основы социокультурного проектирования- СПб., 2011.
3. Киселева Т.Г., Красильников Ю.Д. Социально-культурная деятельность. – М., 2004.-С. 487-491.

***Тема 4. Инновации в культурном наследии и музеях***

Вопросы для обсуждения:

1. Социально-культурные технологии в системе современных учреждений культуры
2. Технологии проектирования сюжетно-ролевых, имитационных, организационно-деятельностных деловых игр
3. Социально-педагогические условия разработки и применения социально-культурных инноваций в учреждениях культуры.

Литература:

1. Малянов Е. А. Социально-культурная инноватика: методология, теория и практика нововведений в социально-культурной сфере: монография.- Тамбов, 2010. – 300с.
2. Педагогика /под ред. В.А. Сластенина и др.-М, 2004.
3. Киселева Т.Г. Красильников Ю.Д. Социально-культурная деятельность. - М, 2004.

***Тема 5. Устойчивые и экологичные креативные практики***

Вопросы для обсуждения:

1. Характеристика ведущих ресурсов, управленческих, культуротворческих технологий.
2. Прогнозирование и проектирование сценариев развития экономики впечатлений.
3. Креативность и дизайн впечатлений.

Литература:

1. Колодий Н. А. Экономика впечатлений: ресурсы, технологии, сценарии. Томск. Изд-во ТПУ, 2015. -187 с.
2. Пайн Б. Экономика впечатлений: работа – это театр, а каждый бизнес – сцена /пер. с англ. Москва: Сбербанк. 2011. – 329 с.

***Тема 8. Новые форматы в медиа и развлечениях***

Вопросы для обсуждения:

1. Характеристика критериев организации мастер-классов руководителей органов и учреждений культуры.
2. Роль профессиональных компетенций руководителей учреждений культуры в организации мастер-классов.

Литература:

1. Малянов Е. А. Социально-культурная инноватика: методология, теория и практика нововведений в социально-культурной сфере: монография- Тамбов, 2010. – 300 с.
2. Краевский В.В. Методология педагогики. –Чебоксары, 2001.-С.16
3. Цыркун И.И. Методическая инноватика. – Минск, 1996.

***Тема 9. Социальные инновации через креативные индустрии***

Вопросы для обсуждения:

1. Профессиональная экспертиза при апробации творческого продукта в практике работы учреждений культуры.

2. Уровни организационной, технической готовности внедрения творческого продукта в традиционные и инновационные сферы культуры.
3. Роль инновационной среды в процессе создания творческого продукта.

Литература:

1. Педагогика /под ред. В.А. Сластенина и др.- М, 2004.
2. Малянов Е. А. Социально-культурная инноватика: методология, теория и практика нововведений в социально-культурной сфере: монография.- Тамбов, 2010. – 300 с.
3. Якунин В.А. Педагогическая психология.- СПб, 2000.- С.268-270.

#### ***Тема 10. Государственные и частные инициативы в поддержку инноваций***

Вопросы для обсуждения:

1. Сущность и специфика культурно-просветительской деятельности фестивалей и массовых событий.
2. Информационная и цифровая поддержка современных фестивалей и массовых событий.
3. Социально-культурный потенциал фестивалей и массовых событий.

Литература:

1. Дедова М. А. Формирование целевой системы услуг фестивалей культуры: автореф. дис. ... кандидата экономических наук. Санкт-Петербург, 2015. - 16 с.
2. Полякова А. Г. Цифровая система поддержки управленческих решений и обеспечения устойчивости пространственного развития: монография; Тюменский индустриальный университет. - Москва: ИНФРА-М, 2019. – 111 с.
3. Федина Е. В. Биеннале и фестивали как форма актуализации современного искусства: на примере проектов Фонда "Современная графика": автореф. дис. ... кандидата искусствоведения: Санкт-Петербург, 2009. - 22 с.

### **5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1	<u>Тема 1.</u> Цифровые технологии в креативных индустриях	Лекция	Информационно-коммуникационные технологии
		Семинар	Технологии проблемного обучения, мультимедийные технологии
		Самостоятельная работа	Сетевые информационные технологии
2	<u>Тема 2.</u> Коллаборации между креативными индустриями и наукой	Лекция	Информационно-коммуникационные технологии
		Самостоятельная работа	Сетевые информационные технологии
3	<u>Тема 3.</u> Новые бизнес-модели в творческом секторе	Лекция	Информационно-коммуникационные технологии
		Семинар	Технологии проблемного обучения, мультимедийные технологии
		Самостоятельная работа	Сетевые информационные технологии
4	<u>Тема 4.</u> Инновации в культурном	Лекция	Информационно-коммуникационные технологии
		Семинар	

	наследии и музеях	Самостоятельная работа	Сетевые информационные технологии
5	<u>Тема 5.</u> Устойчивые и экологичные креативные практики	Лекция	Информационно-коммуникационные технологии
		Семинар	Технологии проблемного обучения, мультимедийные технологии
		Самостоятельная работа	Сетевые информационные технологии
6	<u>Тема 6.</u> Креативные хабы и инновационные кластеры	Лекция	Информационно-коммуникационные технологии
7		Лекция	Информационно-коммуникационные технологии
			Технологии проблемного обучения, мультимедийные технологии
8	<u>Тема 8.</u> Новые форматы в медиа и развлечениях	Лекция	Информационно-коммуникационные технологии
		Семинар	Сетевые информационные технологии
		Самостоятельная работа	Сетевые информационные технологии
9	<u>Тема 9.</u> Социальные инновации через креативные индустрии	Лекция	Информационно-коммуникационные технологии
		Семинар	Технологии проблемного обучения, мультимедийные технологии
10	<u>Тема 10.</u> Государственные и частные инициативы в поддержку инноваций	Лекция	Информационно-коммуникационные технологии
		Семинар	Технологии проблемного обучения, мультимедийные технологии
		Самостоятельная работа	Сетевые информационные технологии

## 6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущий контроль выполнения заданий осуществляется регулярно, начиная с первой недели семестра. Текущий контроль освоения отдельных разделов дисциплины осуществляется при помощи оценки конспектов, участия студентов в дискуссиях, защиты презентаций. Система текущего контроля успеваемости служит не только оценке уровня компетентностной подготовки обучающегося и способствует в дальнейшем наиболее качественному и объективному оцениванию его в ходе промежуточной аттестации, но и самооценке обучающегося, стимулируя его усилия.

Промежуточная аттестация по дисциплине: Инновационный опыт в сфере культурных индустрий.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

### 6.1. Система оценивания

Форма контроля	Компетенция	Оценка
----------------	-------------	--------

Текущий контроль:		
- дискуссия	ПК-13	отлично/хорошо/удовлетворительно/неудовлетворительно
- презентация	ПК-13	отлично/хорошо/удовлетворительно/неудовлетворительно
- конспект	ПК-13	отлично/хорошо/удовлетворительно/неудовлетворительно
- контрольная работа	ПК-13	отлично/хорошо/удовлетворительно/неудовлетворительно
Промежуточная аттестация зачёт	ПК-13	зачтено/не зачтено

## 6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закрепленные за дисциплиной, сформированы (по результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и студент демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: студент глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Студент исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
«зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Студент правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Студент испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p>
«не зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Студент испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

**6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Темы заданий для проведения текущего контроля:**

**Темы дискуссий:**

**1. «Искусственный интеллект в творчестве: угроза авторству или новый инструмент?»**

**Основные вопросы для обсуждения:**

- Может ли ИИ быть по-настоящему креативным, или он просто имитирует человеческое искусство?
- Кому принадлежат права на контент, созданный нейросетями (Midjourney, ChatGPT)?
- Вытеснит ли ИИ художников, дизайнеров и музыкантов с рынка?

**Примеры для дебатов:**

- Открытое письмо против ИИ в искусстве (подписали более 15 тыс. авторов).
- Кейсы: AI-альбомы (например, «Drowned in the Sun» от нейросети), суды за использование данных для обучения.

## **2. «Креативные индустрии vs. коммерция: можно ли оставаться аутентичным и быть успешным?»**

### **Основные вопросы для обсуждения:**

- Должен ли художник/музыкант подстраиваться под алгоритмы (TikTok, Instagram)?
- Как сохранить уникальный стиль, когда тренды диктуют массовый спрос?
- Можно ли монетизировать нишевое искусство без компромиссов?

### **Примеры для дебатов:**

- Инди-музыканты, перешедшие на коммерческие треки (Billie Eilish vs. «неизвестные» артисты).
- Бренды, потерявшие аутентичность из-за массмаркета (Supreme, Balenciaga).

## **3. «Культура отмены (cancel culture) в креативных индустриях: справедливость или цензура?»**

### **Основные вопросы для обсуждения:**

- Где граница между ответственностью художника и правом на свободу творчества?
- Можно ли отделять искусство от личности автора (например, Канье Уэста, Романа Полански)?
- Кто решает, что «неприемлемо» — аудитория, платформы или государство?

### **Примеры для дебатов:**

- Удаление песен и фильмов из-за скандалов (R. Kelly, «Унесенные ветром»).
- Бойкоты выставок из-за позиции художников (Бэнкси и политика).

### **Темы презентаций:**

#### **1.«NFT и цифровое искусство: революция или пузырь?»**

(Что такое NFT и как это работает?, Успешные кейсы (Beeple, CryptoPunks) и провалы. Плюсы и минусы для художников и коллекционеров., Будущее NFT в искусстве и авторском праве.)

#### **2.«Виртуальная мода: зачем бренды создают цифровые коллекции?»**

Что такое цифровая мода и мета-гардероб?

Примеры коллабораций (Balenciaga x Fortnite, Gucci в Roblox).

Экологичность и новые бизнес-модели.

Перспективы: когда цифровая одежда станет массовой?

#### **3.«Как креативные индустрии спасают планету: апсайклинг и zero-waste проекты»**

(Ресайкл-арт из мусора: примеры художников. Бренды, которые шьют одежду из переработанных материалов. Zero-waste дизайн: как сократить отходы в производстве? Может ли творчество стать полностью экологичным?)

### **Темы контрольной работы:**

#### **1. Влияние VR/AR-технологий на современное искусство и дизайн**

(Анализ кейсов, перспективы развития, этические аспекты)

#### **2. Биодизайн и нейроарт: синтез науки и творчества**

(Примеры коллабораций, технологические и эстетические вызовы)

#### **3. Краудфандинг и подписочные модели как драйверы креативной экономики**

(Сравнительный анализ платформ, успешные кейсы, риски)

#### **4. Цифровые двойники и геймификация в музеях: новые формы взаимодействия с аудиторией**

(Примеры внедрения, эффективность, обратная связь посетителей)

**5. Устойчивая мода и ресайкл-арт: экологичные практики в креативных индустриях**

*(Тренды, влияние на потребителей, бизнес-модели)*

**6. Роль креативных хабов и инновационных кластеров в развитии городской среды**  
*(Case-study: Сколково, STRELKA, зарубежные аналоги)*

**7. Иммерсивный сторителлинг и геймификация в образовании и медиа**  
*(Эффективность, психологические аспекты, примеры проектов)*

**8. TikTok и шорт-видео как новые инструменты продвижения креативного контента**  
*(Алгоритмы, аудитория, monetization strategies)*

**9. Инклюзивный дизайн и социальные инновации в искусстве**  
*(Проекты для людей с ОВЗ, тактильные выставки, адаптивная мода)*

**10. Государственная поддержка креативных индустрий: сравнительный анализ стран**  
*(Гранты, налоговые льготы, опыт Великобритании, Южной Кореи, ОАЭ)*

**Задания для прохождения итогового контроля (зачет):**

**Тест:**

**1. Что такое NFT в контексте цифрового искусства?**

- A) Виртуальная валюта для покупки игровых предметов
- B) Уникальный цифровой сертификат владения, основанный на блокчейне
- C) Программа для создания 3D-графики
- D) Новый формат JPEG-изображений

**Правильный ответ: B**

---

**2. Какая технология позволяет создавать "цифровых двойников" музеев?**

- A) Дополненная реальность (AR)
- B) 3D-сканирование и VR
- C) Искусственный интеллект (ИИ)
- D) Криптография

**Правильный ответ: B**

---

**3. Какой бренд выпустил коллекцию виртуальной одежды для игры Fortnite?**

- A) Nike
- B) Gucci
- C) Balenciaga
- D) Zara

**Правильный ответ: C**

---

**4. Что такое "биодизайн"?**

- A) Дизайн, вдохновленный природой
- B) Использование живых организмов в создании объектов (например, бактерий или грибов)
- C) Экологичная упаковка
- D) Рисунки на медицинскую тематику

**Правильный ответ: B**

---

**5. Какая платформа стала популярной для монетизации творчества через подписки?**

- A) TikTok
- B) Patreon
- C) Kickstarter
- D) eBay

**Правильный ответ: В**

---

**6. Какой термин описывает повторное использование мусора в искусстве?**

- A) Апсайклинг
- B) Ресайклинг
- C) Ресайкл-арт
- D) Все варианты верны

**Правильный ответ: D**

---

**7. Что из перечисленного НЕ является примером иммерсивного искусства?**

- A) VR-выставка
- B) Интерактивный спектакль, где зрители влияют на сюжет
- C) Картина в раме на стене
- D) AR-приложение, "оживляющее" уличные граффити

**Правильный ответ: C**

---

**8. Как ИИ используется в музыке?**

- A) Для генерации мелодий и текстов
- B) Для создания голограмм умерших исполнителей
- C) Для анализа предпочтений слушателей (например, Spotify)
- D) Все варианты верны

**Правильный ответ: D**

---

**9. Какой проект совмещает моду и экологию?**

- A) Adidas из океанского пластика
- B) Виртуальные коллекции Balenciaga
- C) NFT-кроссовки Nike
- D) Устойчивый бренд Patagonia

**Правильный ответ: A**

---

**10. Что такое "инклюзивный дизайн"?**

- A) Дизайн для людей с ограниченными возможностями
- B) Мода больших размеров
- C) Проекты, учитывающие разнообразие потребностей (возраст, физические особенности и т.д.)
- D) Все варианты верны

**Правильный ответ: D**

---

**Критерии оценки:**

- **9–10 правильных ответов:** Эксперт в инновациях креативных индустрий!
- **6–8:** Хорошее понимание трендов.
- **Менее 6:** Потребуется больше практики

**Контрольные вопросы:**

1. Как VR и AR меняют восприятие искусства и дизайна? Приведите примеры.
2. Какие этические вопросы возникают при использовании ИИ в создании контента?
3. Что такое биодизайн и как он применяется в современном искусстве?



4. Какие перспективы у нейроарта и как технологии могут влиять на творческий процесс?
5. Как краудфандинг изменил финансирование креативных проектов?
6. Какие плюсы и минусы у подписочной модели для художников и музыкантов?
7. Как цифровые двойники помогают сохранять культурное наследие?
8. Какие технологии делают музеи более интерактивными? Приведите примеры.
9. Что такое ресайкл-арт и как он способствует устойчивому развитию?
10. Как модные бренды внедряют zero-waste подход? Назовите примеры.
11. Какую роль играют коворкинги и арт-резиденции в развитии креативных индустрий?
12. Какие проекты реализуются в инновационных кластерах (например, Сколково)?
13. Как геймификация используется в образовании и искусстве?
14. Какие преимущества у иммерсивного сторителлинга перед традиционными форматами?
15. Почему шорт-видео (TikTok, Reels) стали популярным инструментом для креаторов?
16. Как ИИ меняет процесс создания музыки и кино?
17. Как арт-терапия помогает в реабилитации людей?
18. Какие существуют примеры инклюзивного дизайна в искусстве и моде?
19. Какие меры государственной поддержки креативных индустрий наиболее эффективны?
20. Как частные инвестиции влияют на развитие инновационных проектов в творческой сфере?
21. Какие глобальные тренды определяют будущее креативных индустрий?
22. Как пандемия повлияла на цифровизацию креативных секторов?
23. В чем преимущества и риски NFT для художников и коллекционеров?
24. Как креативные индустрии могут способствовать решению экологических проблем?
25. Какие профессии в креативной экономике будут востребованы через 10 лет и почему?

## **7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **7.1. Список литературы и источников**

#### **Основная литература:**

1. Гамидов Г.С. Основы инноватики и инновационной деятельности. СПб., 2000.- 323 с.
2. Дедова М. А. Формирование целевой системы услуг фестивалей культуры: автореф. дис. ... кандидата экономических наук. Санкт-Петербург, 2015. - 16 с. 2. Леденева, А.В. Педагогическая инноватика [Электронный ресурс] / А.В. Леденева. — 2015. — 39 с.
3. Малянов Е.А. Социально-культурные инновации в культурном пространстве региона- Пермь, 2010.- 342 с.
4. Кузицын Г. М. Проектирование социально-культурных процессов.- Пермь, 2001.- 281 с.
5. Полякова А. Г. Цифровая система поддержки управленческих решений и обеспечения устойчивости пространственного развития: монография; Тюменский индустриальный университет. - Москва: ИНФРА-М, 2019. – 111 с.
6. Черниченко В. И. Педагогика высшей школы: теория воспитания: учеб. пособие для студентов вузов культуры и искусств / В. И. Черниченко, Т. В. Христидис ; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. - М. МГУКИ, 2010. - 164 с. - Библиогр.: с. 161-164.
7. Федина Е. В. Биеннале и фестивали как форма актуализации современного искусства: на примере проектов Фонда "Современная графика": автореф. дис. ... кандидата искусствоведения: Санкт-Петербург, 2009. - 22 с.

#### **Дополнительная литература:**

1. Howkins, J. *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas* (2001). – Основополагающая работа о креативной экономике.
  2. Florida, R. *The Rise of the Creative Class* (2002). – Анализ роли креативного класса в современной экономике.
  3. Bakhshi, H., Freeman, A. *Creative Futures: How the Creative Industries Are Changing* (2013). – Исследование трансформации креативных индустрий.
  4. McKinsey & Company. *The State of Fashion 2023: Technology and Innovation* (2023). – Отчет о цифровых инновациях в моде.
  5. UNESCO. *Re|Shaping Policies for Creativity* (2022). – Глобальный обзор политик поддержки креативных индустрий.
  6. Nesta. *The Future of Creative Industries* (2021). – Анализ трендов в творческих секторах.
  7. Deloitte. *Art and Technology Report* (2023). – Влияние технологий (VR, NFT, ИИ) на искусство.
  8. The Verge. *How NFTs Are Changing the Art World* (2023). – Статья о цифровом искусстве и блокчейне.
  9. Wired. *The Rise of Virtual Fashion* (2023). – Обзор виртуальной моды и метавселенных.
  10. Tate Modern. *Digital Innovation in Museums* (2023). – Кейсы использования VR/AR в музеях.
- Дополнительно:
- Harvard Business Review. *The Business of Creativity* (подборка статей).
  - TED Talks. Лекции по креативным индустриям и инновациям.

## **7.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:**

Предоставление обучающимся доступа к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используются при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

Операционные системы:

Windows 7 Professional

Пакет офисных программ:

ABBYY FineReader 14 Business 1 year (Per Seat) Academic

Microsoft Office 2016 Outlook

Microsoft Office 2016 Word

Microsoft Office 2016 Excel

Microsoft Office 2016 PowerPoint

Электронная библиотечная система Book.ru: <http://www.book.ru/>

Электронная библиотека диссертаций Российской Государственной библиотеки: <http://diss.rsl.ru/>

Университетская библиотека: <http://www.biblioclub.ru/>

Научная электронная библиотека e-library: <http://www.e-library.ru/>

Университетская информационная система России: <http://uisrussia.msu.ru/>

Электронный ресурс издательства Springer: <http://www.springerlink.com/>

Единое окно доступа к образовательным ресурсам: <http://window.edu.ru/>

Доступ в ЭБС:

– ЛАНЬ Договор с ООО «Издательство Лань» Режим доступа [www.e.lanbook.com](http://www.e.lanbook.com) Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей.

– ЭБС ЮРАЙТ, Режим доступа [www.biblio-online.ru](http://www.biblio-online.ru) Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей.

– ООО НЭБ Режим доступа [www.eLIBRARY.ru](http://www.eLIBRARY.ru) Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей.

## **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **8.1. Планы семинарских**

#### **Семинарские занятия:**

#### **Тема 1 Цифровые технологии в искусстве и дизайне (4 ч)**

Вопросы для обсуждения:

1. Может ли цифровое искусство полностью заменить традиционное?
2. Этично ли использовать ИИ для создания художественных произведений?
3. Как NFT изменили рынок искусства и что ждет эту технологию в будущем?
4. Какие профессии в дизайне исчезнут/появятся благодаря новым технологиям?

Литература:

1. Гасаненко Е. А. Soft skills activity. Practice : учебное пособие / Е. А. Гасаненко, О. А. Лукина; Магнитогорск : Изд-во Магнитогорского гос. технического ун-та, 2021. - 46 с.
2. Soft-skills в преподавании социогуманитарных дисциплин: учебное пособие / сост.: И. С. Бочарникова [и др.]. - Астрахань : ИД "Астраханский ун-т", 2019. – 83 с.
3. Технологии формирования soft skills в современном медиаобразовании: монография / [А. М. Шестерина, Н. В. Жиликова, Е. А. Корнилова и др.]; под редакцией Л. Н. Кислой. Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2022. - 206 с.

#### **Тема 3. Новые бизнес-модели (6 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Чего больше в краудфандинге - возможностей или рисков для творцов?
2. Подписки vs разовые продажи: какая модель выгоднее для авторов?
3. Нужно ли регулировать платформы типа Patreon законодательно?
4. Как защитить интеллектуальную собственность в новых бизнес-моделях?

Литература:

1. Малянов Е. А. Социально-культурные инновации в культурном пространстве региона: монография.- Пермь, 2010. – 342 с.
2. Марков А.П., Бирженюк Г.М. Основы социокультурного проектирования- СПб., 2011.
3. Киселева Т.Г., Красильников Ю.Д. Социально-культурная деятельность. – М., 2004.-С. 487-491.

#### **Тема 4. Инновации в музеях (6 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Виртуальные музеи - это дополнение или угроза традиционным?
2. Должны ли цифровые двойники заменять реставрацию оригиналов?
3. Как геймификация меняет восприятие искусства?
4. Не теряется ли магия подлинника в цифровых экспозициях?

Литература:

1. Малянов Е. А. Социально-культурная инноватика: методология, теория и практика нововведений в социально-культурной сфере: монография.- Тамбов, 2010. – 300с.

2. Педагогика /под ред. В.А. Сластенина и др.-М, 2004.

3. Киселева Т.Г. Красильников Ю.Д. Социально-культурная деятельность. - М, 2004.

#### **Тема 5. Устойчивые практики (4 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Является ли экологичный дизайн маркетингом или реальной заботой о природе?
2. Может ли мода быть по-настоящему zero-waste?
3. Кто должен нести ответственность за переработку - производители или потребители?
4. Как убедить аудиторию покупать дорогие экологичные товары?

Литература:

1. Колодий Н. А. Экономика впечатлений: ресурсы, технологии, сценарии. Томск. Изд-во ТПУ, 2015. -187 с.

2. Пайн Б. Экономика впечатлений: работа – это театр, а каждый бизнес – сцена /пер. с англ. Москва: Сбербанк. 2011. – 329 с.

#### **Тема 8. Новые медиаформаты (4 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Убил ли TikTok традиционное видеоискусство?
2. Где граница между контентом и искусством в новых медиа?
3. Должны ли алгоритмы соцсетей влиять на творческий процесс?
4. Как сохранить авторский стиль в условиях трендового контента?

Литература:

1. Малянов Е. А. Социально-культурная инноватика: методология, теория и практика нововведений в социально-культурной сфере: монография- Тамбов, 2010. – 300 с.

2. Краевский В.В. Методология педагогики. –Чебоксары, 2001.-С.16

3. Цыркун И.И. Методическая инноватика. – Минск, 1996.

#### **Тема 9. Социальные инновации (2 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Должно ли искусство быть инклюзивным по определению?
2. Кто должен финансировать социальные арт-проекты?
3. Как измерить реальное воздействие арт-терапии?
4. Не снижает ли адаптация произведений их художественную ценность?

Литература:

1. Педагогика /под ред. В.А. Сластенина и др.- М, 2004.

2. Малянов Е. А. Социально-культурная инноватика: методология, теория и практика нововведений в социально-культурной сфере: монография.- Тамбов, 2010. 300 с.

### ***Тема 10. Государственная поддержка (6 ч.)***

Вопросы для обсуждения:

1. Должно ли государство влиять на развитие креативных индустрий?
2. Какие меры поддержки реально работают?
3. Как избежать цензуры при государственном финансировании?
4. Может ли креативная экономика развиваться без господдержки?

Литература:

1. Дедова М. А. Формирование целевой системы услуг фестивалей культуры: автореф. дис. ... кандидата экономических наук. Санкт-Петербург, 2015. - 16 с.
2. Полякова А. Г. Цифровая система поддержки управленческих решений и обеспечения устойчивости пространственного развития: монография; Тюменский индустриальный университет. - Москва: ИНФРА-М, 2019. – 111 с.
3. Федина Е. В. Биеннале и фестивали как форма актуализации современного искусства: на примере проектов Фонда "Современная графика": автореф. дис. ... кандидата искусствоведения: Санкт-Петербург, 2009. - 22 с.

### ***8.2. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов***

Целью самостоятельной работы студентов является овладение научными знаниями, профессиональными умениями и навыками деятельности по профилю, опытом творческой, исследовательской деятельности. Самостоятельная работа студентов способствует развитию самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня.

Ведущими задачами самостоятельной работы студентов являются: систематизация и закрепление полученных теоретических знаний и практических умений студентов; углубление и расширение теоретических знаний; развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности; формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации; развитие исследовательских умений; использование материала, собранного и полученного в ходе самостоятельных занятий на семинарах, при написании контрольных работ позволит обеспечить эффективную подготовку выпускной квалификационной работ.

Самостоятельная работа включает в себя такие виды познавательной деятельности как: изучение информационных, в том числе тематических интернет-источников, просмотр специализированных журналов, новостных передач, для понимания ведущих направлений в социально-культурной инноватики, специфики продвижения инновационных социально-культурных проектов, подготовка к дискуссии, конспектирование изучаемой литературы, презентация инновационных проектов.

#### ***Требования к дискуссии***

Дискуссия - это обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы. Важной характеристикой дискуссии, отличающей ее от других видов спора, является аргументированность.

Дискуссия предполагает выработку и активное продвижение своей точки зрения по изучаемой проблеме, умение выслушать альтернативную точку зрения, вступить в полемику, на основе изложения и учета всех точек зрения прийти к объективному результату.

Основные шаги при подготовке к дискуссии.

Выбор темы дискуссии определяется целями обучения и содержанием учебного материала. При этом на обсуждение обучающихся выносятся темы, имеющие проблемный характер, содержащие в себе противоречивые точки зрения, дилеммы, задевающие

привычные установки обучающихся. Тема разбивается на отдельные вопросы, которые сообщаются обучающимся. Указывается литература, справочные материалы, необходимые для подготовки к дискуссии.

Проведение дискуссии:

- формулирование проблемы и целей дискуссии;
- создание мотивации к обсуждению - определение значимости проблемы, указание на нерешенность и противоречивость вопроса и т.д.;
- установление регламента дискуссии и ее основных этапов;
- совместная выработка правил дискуссии;
- выяснение однозначности понимания темы дискуссии, используемых в ней терминов, понятий.

Приемы введения в дискуссию:

- предъявление проблемной ситуации;
- демонстрация видеосюжета;
- демонстрация материалов (статей, документов);
- ролевое проигрывание проблемной ситуации;
- анализ противоречивых высказываний - столкновение противоположных точек зрения на обсуждаемую проблему;
- постановка проблемных вопросов;
- альтернативный выбор (участникам предлагается выбрать одну из нескольких точек зрения или способов решения проблемы).

Приемы введения в дискуссию:

- предъявление проблемной ситуации;
- демонстрация видеосюжета;
- демонстрация материалов (статей, документов);
- ролевое проигрывание проблемной ситуации;
- анализ противоречивых высказываний - столкновение противоположных точек зрения на обсуждаемую проблему;
- постановка проблемных вопросов;
- альтернативный выбор (участникам предлагается выбрать одну из нескольких точек зрения или способов решения проблемы).

*Требования к выполнению теста:*

Тесты – это вопросы или задания, предусматривающие конкретный, краткий, четкий ответ на имеющиеся варианты ответов. При самостоятельной подготовке к тестированию студенту необходимо:

- а) проработать информационный материал по дисциплине;
- б) выяснить все условия тестирования: сколько тестов будет предложено, сколько времени отводится на тестирование, какова система оценки результатов и т.д.
- в) приступая к работе с тестами, внимательно прочитать вопрос и предлагаемые варианты ответов. Выбрать правильный ответ.
- г) если встречен трудный вопрос, следует перейти к другим вопросам; к трудному вопросу необходимо вернуться позже.
- д) важно оставить время для проверки ответов, чтобы избежать механических ошибок.

*Требования к компьютерной презентации:*

Компьютерная презентация – это электронный мультимедийный документ, который создают и используют для подачи информации широкой аудитории в наглядном и лаконичном виде.

Презентация оформляется по определенной структуре:

- титульный лист с входными данными;
- текст хорошо написан и сформированные идеи ясно изложены и структурированы в презентации;

- слайды представлены в логической последовательности;
- представлен анализ социологических исследований и научных школ в сфере инновационных процессов;
- характеристика современных форм и методов социально-культурной инноватики;
- список источников информации.

#### *Требования к конспекту:*

Конспект— это систематическая, логически связанная запись, объединяющая план, выписки, тезисы или, по крайней мере, два из этих типов записи. Исходя из определения, выписки с отдельными пунктами плана, если в целом они не отражают логики произведения, если между отдельными частями записи нет смысловой связи, - это не конспект.

В отличие от тезисов и выписок, конспекты при обязательной краткости содержат не только основные положения и выводы, но и факты, и доказательства, и примеры, и иллюстрации. Поэтому то, что в начале кажется второстепенным, может со временем оказаться ценным и нужным. С другой стороны, утверждение, не подкрепленное фактом или примером, не будет убедительным и трудно запоминается.

#### Типы конспектов:

- Плановый.
- Текстуальный.
- Свободный.
- Тематический.

#### Краткая характеристика типов конспектов:

1. Плановый конспект: являясь сжатым, в форме плана, пересказом прочитанного, этот конспект — один из наиболее ценных, помогает лучше усвоить материал еще в процессе его изучения. Он учит последовательно и четко излагать свои мысли, работать над книгой, обобщая содержание ее в формулировках плана. Такой конспект краток, прост и ясен по своей форме. Это делает его незаменимым пособием при быстрой подготовке доклада, выступления. Недостаток: по прошествии времени с момента написания трудно восстановить в памяти содержание источника.

2. Текстуальный конспект — это конспект, созданный в основном из отрывков подлинника — цитат. Это прекрасный источник дословных высказываний автора и приводимых им фактов. Текстуальный конспект используется длительное время. Недостаток: не активизирует резко внимание и память.

3. Свободный конспект представляет собой сочетание выписок, цитат, иногда тезисов, часть его текста может быть снабжена планом. Это наиболее полноценный вид конспекта.

4. Тематический конспект дает более или менее исчерпывающий ответ на поставленный вопрос темы. Составление тематического конспекта учит работать над темой, всесторонне обдумывая ее, анализируя различные точки зрения на один и тот же вопрос. Таким образом, этот конспект облегчает работу над темой при условии использования нескольких источников.

#### Как составить конспект:

- прочитайте текст учебника;
- определите в тексте главное содержание, основные идеи, понятия, закономерности, формулы и т.д.;
- выделите взаимосвязи;
- основное содержание каждого смыслового компонента законспектируйте в виде кодированной информации после наименования темы в тетради;
- прочтите еще раз текст и проверьте полноту выписанных идей;
- сформулируйте не менее трех вопросов разного уровня сложности, запишите вопросы в тетрадь;

- каждому вопросу определите значок степени сложности и найдите возможный ответ;
- внимательно прочитайте материал;
- определите основные смысловые части учебной информации по плану общей схемы;
- определите центральную часть О.К., т.е. его «ассоциативный узел» в виде систематического класса и его особенностей;
- определите цель составления конспекта.

Читая изучаемый материал в первый раз, подразделяйте его на основные смысловые части, выделяйте главные мысли, выводы.

Если составляется план-конспект, сформулируйте его пункты и определите, что именно следует включить в план-конспект для раскрытия каждого из них.

Наиболее существенные положения изучаемого материала (тезисы) последовательно и кратко излагайте своими словами или приводите в виде цитат.

В конспект включаются не только основные положения, но и обосновывающие их выводы, конкретные факты и примеры (без подробного описания).

Составляя конспект, можно отдельные слова и целые предложения писать сокращенно, выписывать только ключевые слова, вместо цитирования делать лишь ссылки на страницы конспектируемой работы, применять условные обозначения.

Чтобы форма конспекта как можно более наглядно отражала его содержание, располагайте абзацы "ступеньками" подобно пунктам и подпунктам плана, применяйте разнообразные способы подчеркивания, используйте карандаши и ручки разного цвета.

Используйте реферативный способ изложения (например: «Автор считает...», «раскрывает...»).

Собственные комментарии, вопросы, раздумья располагайте на полях.

#### *Требования к контрольной работе*

Контрольная работа – это самостоятельная письменная работа на тему, предложенную преподавателем соответствующей дисциплины.

В содержании контрольной работы осуществляется самостоятельное осмысление конкретного аспекта применения научных знаний по социально-культурной инноватике.

Контрольная работа по своей структуре имеет разделы:

1. титульный лист;
2. введение;
3. основную часть;
4. заключение;
5. список использованной литературы (библиография).

#### *Требования к оформлению и содержанию контрольной работы*

Контрольная работа должна быть напечатана 14 шрифтом через 1,5 интервала (MS Word), общим объемом до 10 страниц. Страницы должны иметь сквозную нумерацию. Первой страницей является титульный лист, на котором номер страницы не проставляется.

#### *Введение*

Введение должно включать обоснование значимости выбранной темы, ее актуальность и/или практическую значимость.

Основная часть предполагает последовательное, логичное и доказательное раскрытие заявленной темы с ссылками на использованную и доступную литературу, в том числе электронные источники информации. Каждый из используемых и цитируемых литературных источников должен иметь соответствующую ссылку.

#### *Примеры ссылок*

Цитата – должна быть дословной, заключается в кавычки, рядом в скобках указывается фамилия автора, год издания, соответствующая страница.

Например: (Ярошенко Н.Н., 2014, С. 12).



Если источник из Интернета:  
GartnerP.GlobalisierungalsEpochenbruch? / <http://opentheory.ru/gk-sachsen-3/text.phtml>.

Сноски можно делать и по-другому, в квадратных скобках. Например: [5, с. 25] или [3; 10; 15]. Первая цифра означает номер источника в списке использованной литературы, вторая – страницу, на которой изложена мысль, которую Вы используете. Через точку с запятой разделяются несколько источников.

Культура оформления письменной работы включает наличие выводов по каждому разделу и общего заключения.

#### Заключение

Обычно содержит до 1 страницы текста, в котором отмечаются достигнутые цели и задачи, выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной проблеме и перспективные направления возможных исследований по данной тематике.

#### Литература

Должны быть обозначены несколько литературных источников, среди которых может быть представлен только один учебник, поскольку контрольная работа предполагает умение работать с научными источниками, к которым относятся монографии, научные сборники, статьи в периодических изданиях.

### **9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.**

При изучении дисциплины обучающимися используются следующие информационные технологии:

- аудиовизуальное представление обучающимся с помощью компьютера содержания отдельных тем дисциплины на лекционных занятиях;
- предоставление обучающимся доступа к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используются при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;
- фиксация хода образовательного процесса по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института;
- формирование электронного портфолио обучающегося по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института.

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

Word, Excel, Power Point;  
Adobe Photoshop;  
Adobe Premiere;  
Power DVD;  
Media Player Classic.

### **10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Учебные занятия по дисциплине «Социально-культурная инноватика» проводятся в аудиториях, оснащенных видеопроекционным оборудованием для презентаций, средствами звуковоспроизведения и экраном (видеопроектор; ноутбук; экран).

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с подключением к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду МГИК.

## **11. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ И ИНВАЛИДОВ**

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
  - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
  - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
  - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
  - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
  - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
  - зачёт проводится в устной форме или выполняются тестовые задания.
- для глухих и слабослышащих:
  - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
  - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
  - зачёт проводится в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
  - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
  - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
  - зачёт проводится в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:
  - в печатной форме увеличенным шрифтом;
  - в форме электронного документа;
  - в форме аудиофайла.
- для глухих и слабослышащих:
  - в печатной форме;
  - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих:
  - устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;
  - дисплеем Брайля PAC Mate 20;
  - принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих:
  - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
  - акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
  - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
  - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Составитель(и):

Кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогической теории и практики социально-культурной деятельности Чернов А.С.