

Государственное областное бюджетное  
профессиональное образовательное учреждение  
«Мурманский колледж искусств»

**ПРОГРАММА ИТОГОВОЙ  
АТТЕСТАЦИИ  
по дополнительной профессиональной  
программе**

Наименование программы  
**Введение в креативные индустрии**

Направление (вид)  
**Повышение квалификации**

Мурманск, 2026 г.

СОГЛАСОВАНО:

Советом колледжа ГОБПОУ МКИ  
протокол № 1 от «21» января 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ:

И.о. директора ГОБПОУ МКИ

\_\_\_\_\_ **А.И. Кудрявцева**

Разработчики:

Е.И. Карышева, методист Школы креативных индустрий ГОБПОУ МКИ.

## **ОГЛАВЛЕНИЕ**

### **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1. Перечень нормативно-правовых документов

1.2. Требования к результатам освоения дополнительной профессиональной программы повышения квалификации

### **2. ТРЕБОВАНИЯ К ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ**

2.1. Время, отводимое на ИА

2.2. Необходимые условия допуска к ИА

2.3. Содержание ИА

2.4. Материально-техническое обеспечение

### **3. ЛИТЕРАТУРА**

## **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

### **1.1. Перечень нормативно-правовых документов**

Программа итоговой аттестации (далее – программа ИА) является частью дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Введение в креативные индустрии».

Нормативно-правовую базу программы ИА составляют следующие документы:

- Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- Приказ Министерства науки и высшего образования РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам» от 24 марта 2025 г. N 266;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021 года № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- нормативные документы Министерства образования и науки Российской Федерации;
- нормативные документы Министерства культуры Российской Федерации;
- нормативные документы Федеральной службы по надзору в сфере образования и науки;
- Устав Государственного областного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Мурманский колледж искусств»;
- локальные акты ГОБПОУ МКИ, ШКИ.

### **1.2. Требования к результатам освоения дополнительной профессиональной программы повышения квалификации**

Данная программа ИА направлена на совершенствование общепрофессиональных компетенций (ОПК):

способность пользоваться профессиональной терминологией в рамках своей деятельности (ОПК-1);

готовность к систематической творческой работе, направленной на совершенствование профессионального мастерства (ОПК-2);

способность проявлять креативность профессионального мышления (ОПК-3);

способность использовать в творческом процессе знания в области зарубежной и отечественной истории музыкального искусства (ОПК-4);

способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-5);

способность реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей) (ОПК-6);

способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-7);

способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-8).

Лицу, успешно прошедшему итоговую аттестацию по дополнительной профессиональной программе повышения квалификации «Введение в креативные индустрии» выдаётся удостоверение о повышении квалификации.

## 2. ТРЕБОВАНИЯ К ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ

### 2.1 Время, отводимое на ИА

Объём времени для подготовки и проведения итоговой аттестации устанавливается в соответствии с учебным планом.

Итоговый контроль	Итоговый тематический зачёт.	1
-------------------	------------------------------	---

### 2.2 Необходимые условия допуска к ИА

К итоговой аттестации допускается слушатель, в полном объеме выполнивший учебный план по осваиваемой дополнительной профессиональной программе повышения квалификации.

### 2.3 Содержание ИА

Итоговая аттестация включает:

- выполнение теста
- презентация проектов, выполненных в течение обучения.

Тест:

Количество света, попадающее на матрицу камеры регулируется с помощью:	1) диафрагмы (f) и ISO 2) выдержки 3) выдержки и диафрагмы (f)
«Blender» – это:	1) пакет для создания трёхмерной компьютерной графики, анимации и интерактивных приложений 2) векторный графический редактор 3) программная среда для объектно-ориентированного программирования
Какую роль чаще всего выполняет бас в связке с ударными?	1) дублирует мелодию вокала в низком регистре для усиления выразительности. 2) формирует гармоническую опору и синхронизирует ключевые акценты с бочкой. 3) заполняет паузы между ударами бочки для увеличения плотности.
Какие из перечисленных ниже параметров относятся к субъективным характеристикам звука?	1) тембр, громкость, реверберация. 2) частота, громкость, реверберация. 3) высота тона, громкость, тембр.
Какой тип объекта в графических программах первоначально всегда относится к векторной графике?	1) фотография 2) геометрические элементы 3) наборный текст
Какое из утверждений наиболее точно отражает педагогическую ценность использования VR/AR в образовательном процессе?	1) VR/AR позволяют создать безопасную интерактивную среду для практики и визуализации сложных процессов, повышая вовлечённость и понимание материала. 2) основная цель VR/AR — заменить преподавателя и полностью автоматизировать процесс обучения. 3) VR/AR применяются преимущественно для развлечения и не оказывают существенного влияния на усвоение учебного материала.
	<b>Ответы</b> №1-3; №2-1; №3-2; №4-3; №5-3; №6-1.

## 2.4 Материально-техническое обеспечение

Для проведения итоговой аттестации необходимо специально подготовленное помещение со столами, стульями, мультимедийным оборудованием.

## 3. ЛИТЕРАТУРА

### Студия фото и видеопроизводства

1. Иттен И. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.
2. Келби С. Цифровая фотография. М.: Вильямс, 2017.
3. Кириллова Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества: [учебное пособие]. Екатеринбург: Изд-во Урал. унта, 2013.
4. Лапин А. Фотография как... М.: Эксмо, 2010.
5. Стокман С. Как снять отличное видео. Книга для тех, кто мечтает снимать. М.: Эксмо-пресс, 2019.
6. Фриман М. Взгляд фотографа. Как научиться разбираться в фотоискусстве, понимать и ценить хорошие фотографии. М.: Добрая книга, 2019.
7. Фриман М. Дао цифровой фотографии. Искусство создавать удачные фотоснимки. М.: Добрая книга, 2018.
8. Шиманская В. Командная работа. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблицер, 2020

### Студия анимации и 3D графики

1. Алеников В. Свой почерк в режиссуре. М.: РИПОЛ классик, 2015. 447 с.
2. Голд Т. Лунный коп. СПб.: Бумкнига, 2016.
3. Дюфер Р., Куэлло Д. Спиноза и попкорн. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 224 с.
4. Макарова Е. Освободите слона. М.: Издательский дом «Самокат», 2014.
5. Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. Тверь: Белое яблоко, 2016. 216 с.
6. Меерович М., Шрагина Л. Технология творческого мышления. М.: Альпина Паблицер, 2022. 505 с.
7. Прайс Д. Магия Pixar. Тверь: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 350 с.
8. Родари Дж. Грамматика фантазии. М.: Издательский дом «Самокат», 2017.
9. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2017.
10. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2019.
11. Соколов А. Монтаж. Телевидение, кино, видео. М.: Типография Момент, 2007. 209 с.
12. Территория креатива: метод. пособие по реализации дополнительной бщеобразовательной общеразвивающей программы в детском лагере / Дехаль С. Г., Косолапова Ю. В., Морозова С. Ю., Илюхина М. С. Ижевск: Принт, 2020. 260 с.
13. Уайтекер Г., Халанс Дж. Тайминг в анимации. 2000. 142 с.
14. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2019.
15. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. М.: Гаятри, 2007. 303 с.

### Студия дизайна

1. Llewellyn N. The London Art Schools. Reforming the Art World, 1960 to now. Tate, 2015.
2. Барбанель Д. Design Workout. Тренировка мышления будущего. М.: Мастерская, 2013. Иттен И.
3. Бейрут М. Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
4. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.

5. Иттен И. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.
6. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
7. Мунари Б. Рисуем дерево. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2016.
8. Норман Д. Дизайн привычных вещей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013.
9. Территория креатива: метод. пособие по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в детском лагере/Дехаль С. Г., Косолапова Ю. В., Морозова С. Ю., Илюхина М. С – Ижевск: ООО «Принт», 2020.
10. Чихольд Я. Облик Книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике. М.: Издательство Студии Артемии Лебедева, 2018.

### **Студия VR и AR**

1. Ernest Adams. Game Mechanics: Advanced Game Design. 2012. 48 с.
2. Heather Maxwell Chandler, Rafael Chandler. The Game Production Handbook: Jones Bartlett Publishers, 2009. 482 с.
3. Ian Bogost and Ken Mair. Rules of Play: Game Design Fundamentals Flint Dille, John Zuur Platten. The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design.
4. Jesse Schell. The Art of Game Design: A Book of Lenses.
5. Keith Burgun and Bobby Schweizer. Game Design Theory: A New Philosophy for Understanding Games.
6. Mixed Reality and the Theatre of the Future. Fresh Perspectives on Arts and New Technologies. Joris Weijdom, 2017.
7. Scott Rogers. Level Up! The Guide to Great Video Game Design.
8. Tavis Lovell-Kovacs, Geordie Santos. Designing Games: A Guide to Engineering Experiences.
9. Tracy Fullerton, Christopher Swain. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games.
10. Акулич М. Дополненная, виртуальная, смешанная реальность и маркетинг. 2018. 124 с.
11. Джефф Сазерленд. Scrum. Революционный метод управления проектами. М.: МИФ, 2022. 288 с.
12. Кириллова Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества: [учебное пособие]. Екатеринбург: Изд-во Урал. унта, 2013. 154 с.
13. Кружалова А. Социальная фасилитация как фактор активизации творчества подростков / А. Кружалова. М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2019. 80 с.
14. Найджел Чепмен, Дженни Чепмен. Цифровые технологии мультимедиа. М.: Диалектика, 2005. 624 с.
15. Новые аудиовизуальные технологии/ О. В. Грановская, Е. В. Дуков, Я. Б. Иоскевич, Н. П. Петрова, А. В. Прохоров, К. Э. Разлогов, П. Г. Сибиряков, В. В. Тарасенко, Н. Ф. Хилько. М., 2005.
16. Петрова Н. П. Виртуальная реальность. Современная компьютерная графика и анимация. М.: Аквариум, 2004. 251 с.
17. Рогачева Е. Ю. Джон Дьюи. Педагогические эксперименты в семье и школе: монография. Владимир: ВИТ-принт, 2015. 170 с.
18. Территория креатива: метод. пособие по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в детском лагере/Дехаль С. Г., Косолапова Ю. В., Морозова С. Ю., Илюхина М. С. Ижевск: ООО «Принт», 2020. 260 с.
19. Учебно-методическое пособие по дисциплине «Сценография» /сост. С. В. Явон. Тольятти: Изд-во ПВГУС, 2018. 28 с.
20. Хисамбеев Ш. Р. Структура сознания подростков в среде дополнительного образования / Ш. Р. Хисамбеев. М.: Нестор-История, 2017. 208 с. Может, это педагогам?
21. Цифровое искусство: история, теория, практика: учеб. пособие/ А. Н. Лаврентьев, Е. В. Жердев, В. В. Кулешов и др. М.: МГХПА им. С. Г. Строганова, 2016. 280 с.

22. Чепмен Н., Чепмен Д. Цифровые технологии мультимедиа. М.: Диалектика, 2005. 624 с.

#### **Студия звукорежиссуры**

1. Белунцов В. Звук на компьютере. Трюки и эффекты. СПб.: Питер, 2005. 448 с.
2. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020.
3. Вахромеев В. А. Элементарная теория музыки. М.: Музыка, 2022. 256 с.
4. Гибсон Д. Искусство сведения. Warner Books, 2007.
5. Гиршович Л. Об уличном музицировании как следствии высокопрофессионального обучения детей музыке // Иностранная литература. № 2, 2005.
6. Живайкин П. Стратегия и тактика компьютерной аранжировки. 2000. 7 с. Искусство аранжировки в MIDI. Как делать аранжировку. 2007. 13 с.
7. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020.
8. Костелянец Р. Разговоры с Кейджем, 2015. 400 с.
9. Мангрум Г. Десять шагов к звуковому пейзажу. Электронный документ, 3 с.
10. Манулкина О. От Айвза до Адамса, 2010. 784 с. Основы тембровой коррекции. Электронный документ, 5 с.
11. Ньюэлл Ф. Project-студии – маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002.
12. Петелин Р., Петелин Ю. Сочинение и аранжировка музыки на компьютере. СПб., 2009. 608 с.
13. Росс А. Дальше – Шум. 2012. 560 с.
14. Сильвестров В. Дождаться музыки. 2010. 368 с.
15. Ставроу М.П. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003.
16. Уайт П. Творческая звукозапись. М., 2012. 63 с.
17. Фомченков И. Можно ли оживить midi композиции. 1999. 4 с.

#### **Студия современной электронной музыки**

1. Белунцов В. Звук на компьютере. Трюки и эффекты. СПб.: Питер, 2005. 448 с.
2. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020.
3. Вахромеев В. А. Элементарная теория музыки. М.: Музыка, 2022. 256 с.
4. Гибсон Д. Искусство сведения. Warner Books, 2007.
5. Гиршович Л. Об уличном музицировании как следствии высокопрофессионального обучения детей музыке // Иностранная литература. № 2, 2005.
6. Живайкин П. Стратегия и тактика компьютерной аранжировки. 2000. 7 с. Искусство аранжировки в MIDI. Как делать аранжировку. 2007. 13 с.
7. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020.
8. Костелянец Р. Разговоры с Кейджем, 2015. 400 с.
9. Мангрум Г. Десять шагов к звуковому пейзажу. Электронный документ, 3 с.
10. Манулкина О. От Айвза до Адамса, 2010. 784 с. Основы тембровой коррекции. Электронный документ, 5 с.
11. Ньюэлл Ф. Project-студии – маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002.
12. Петелин Р., Петелин Ю. Сочинение и аранжировка музыки на компьютере. СПб., 2009. 608 с.
13. Росс А. Дальше – Шум. 2012. 560 с.
14. Сильвестров В. Дождаться музыки. 2010. 368 с.
15. Ставроу М.П. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003.
16. Уайт П. Творческая звукозапись. М., 2012. 63 с.
17. Фомченков И. Можно ли оживить midi композиции. 1999. 4 с.