

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЛАСТНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«МУРМАНСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ»
ШКОЛА КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

Дополнительная профессиональная программа

Наименование программы
Введение в креативные индустрии

Направление (вид)
Повышение квалификации

Форма обучения
Очная

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.

Содержание

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Определение

- 1.1. Нормативные документы
- 1.2. Цель реализации дополнительной профессиональной программы
- 1.3. Планируемые результаты освоения дополнительной профессиональной программы
- 1.4. Категория слушателей
- 1.5. Трудоемкость обучения
- 1.6. Форма обучения

2. СОДЕРЖАНИЕ И ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

- 2.1. Учебный план
- 2.2. Рабочие программы
 - Студия фото и видеопроизводства
 - Студия анимации и 3D графики
 - Студия дизайна
 - Студия VR и AR
 - Студия звукорежиссуры
 - Студия современной электронной музыки
- 2.3. Содержание и формы самостоятельной работы слушателей
- 2.4. Учебно-методическое и информационное обеспечение курса

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- 3.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение
- 3.2. Материально-технические условия
- 3.3. Кадровое обеспечение

4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

- 4.1. Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации
- 4.2. Итоговая аттестация
- 4.3. Форма итоговой аттестации

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Определение

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации (далее – ДПП-ПК) «Введение в креативные индустрии» осуществляется Школой креативных индустрий (далее – ШКИ) Государственного областного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Мурманский колледж искусств» (далее – ГОБПОУ МКИ).

ДПП-ПК представляет собой комплект учебно-методических документов, определяющих содержание и методы реализации процесса обучения по направлению повышения квалификации. В нее входят: учебный план, рабочие программы и другие материалы, необходимые для реализации дополнительной профессиональной программы.

Основными пользователями дополнительной профессиональной программы являются:

- педагогический коллектив ШКИ, ответственный за качественную разработку, эффективную реализацию и обновление ДПП-ПК с учетом достижений искусства, образования и науки по данному направлению и уровню подготовки;
- обучающиеся (слушатели), ответственные за эффективную реализацию своей учебной деятельности по освоению ДПП-ПК;
- объединения специалистов и работодателей в соответствующей сфере профессиональной деятельности.

1.1. Нормативные документы

Нормативно-правовой базой настоящей ДПП-ПК являются 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. Цель реализации дополнительной профессиональной программы

Реализация ДПП-ПК имеет своей целью совершенствование и (или) получение новых компетенций, необходимых для профессиональной деятельности и (или) повышение профессионального уровня.

1.3. Планируемые результаты освоения дополнительной профессиональной программы

Данная программа направлена на совершенствование общепрофессиональных компетенций (ОПК):

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

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

способностью проявлять креативность профессионального мышления (ОПК-3);

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

способностью 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);

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

способностью 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);

способностью 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).

Знания, умения и навыки, которые участвуют в качественном изменении или формировании новых компетенций:

знать: целостную характеристику спектра направлений креативных индустрий; основные этапы создания творческого продукта - pre-production, production, postproduction, несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов;

уметь: развивать у обучающихся творческие способности, самостоятельность, инициативу, использовать наиболее эффективные методы, формы и средства обучения; создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений креативных индустрий; оценивать результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносить его с изначальным замыслом; применять полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;

владеть: начальными навыками работы в профессиональных программах по профилю ДПП-ПК.

1.4. Категория слушателей

На обучение по данной программе повышения квалификации принимаются преподаватели, педагоги дополнительного образования, другие специалисты, имеющие среднее профессиональное и/или высшее образование по данной специальности.

1.5. Трудоемкость обучения

Общая (максимальная) трудоемкость обучения по данной ДПП-ПК – 16 часов.

1.6. Форма обучения

Форма обучения – очная.

2. СОДЕРЖАНИЕ И ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Организация процесса повышения квалификации по ДПП-ПК «Введение в креативные индустрии» регламентируется:

- календарным учебным графиком;
- учебным планом
- рабочими программами дисциплин;
- оценочными средствами;
- расписанием занятий;
- журналом занятий.

2.1 Учебный план

№ п/п	Наименование студии	Тема	Количество часов
1.	Студия фото и видеопроизводства	Принцип работы и настройка камеры.	2,5
2.	Студия анимации и 3D графики	Создание трёхмерной модели для печати на 3D-принтере.	2,5
3.	Студия дизайна	Введение в графический дизайн. Знакомство с векторной и растровой графикой. Создание простого макета.	2,5
4.	Студия VR и AR	VR и AR в образовании: от идеи до первого прототипа.	2,5
5.	Студия звукорежиссуры	Создание звукового образа.	2,5
6.	Студия современной электронной музыки	Основы аранжировки: вертикаль, грув и базовые инструментальные функции.	2,5
7.	Итоговый контроль	Итоговый тематический зачёт.	1
		ВСЕГО:	16

2.2 Рабочие программы

Содержание разделов курса

Студия фото и видеопроизводства

Тема: Принцип работы и настройка камеры.

Теория и практика: Принцип работы и настройка камеры, основные термины фотографа, композиция в кадре, свет и цвет, формат файла фотографии и пакетная обработка фото: цветокоррекция, кадрирование и т.д.

Студия анимации и 3D графики

Тема: Создание трёхмерной модели для печати на 3D-принтере.

Теория: Знакомство с интерфейсом программы «Blender». Два метода подготовки основы для скульптинга. Основные инструменты скульптинга. Форматы сохранения проекта.

Практика: Подготовка референсов для работы. Создание полигональной 3D-модели по референсу. Скульптинг. Экспорт модели.

Студия дизайна

Тема: Введение в графический дизайн. Знакомство с векторной и растровой графикой. Создание простого макета.

Теория: Введение в графический дизайн. Композиция, цвет и шрифт в дизайне. Отличие растровой и векторной графики.

Практика: Знакомство с основными возможностями программ растровой и векторной графики. Создание одностраничного макета (афиша мероприятия). Подготовка в печать.

Студия VR и AR

Тема: VR и AR в образовании: от идеи до первого прототипа.

Теория: понятие виртуальной (VR) и дополненной реальности (AR) и их место в системе креативных индустрий. Образовательный потенциал VR/AR-технологий в дополнительном образовании: вовлечённость, наглядность, интерактивность. Основные направления применения VR/AR в учебной практике. Обзор оборудования и программного обеспечения. Методика «быстрого результата» в обучении VR/AR.

Практика: демонстрация готового VR-проекта в формате виртуального пространства (галерея / выставка / интерактивная сцена). Разбор структуры проекта: сцена, объекты, логика взаимодействия, пользовательский опыт. Пошаговая демонстрация создания простого VR-пространства.

Студия звукорежиссуры

Тема: Создание звукового образа.

Теория и практика: Знакомство с DAW. Работа с шумовыми библиотеками, самостоятельная запись шумов. Запись речи.

Студия современной электронной музыки

Тема: Основы аранжировки: вертикаль, грув и базовые инструментальные функции.

Теория: Понятие аранжировки как способа раскрытия музыкального материала. Песня как фундамент: роль мелодии, гармонии и формы. Вертикаль и горизонталь в аранжировке: слои, функции инструментов, развитие по форме. Грув и фактура как основа стиля. Иерархия слышимости (рельеф и фон). Макро- и микродинамика. Функции ритм-секции: ударные и бас. Гармоническая роль клавишных (или гитары). Типичные ошибки начинающих аранжировщиков.

Практика: Анализ простой песенной формы (куплет – припев) с точки зрения вертикали и горизонтали. Определение ролей инструментов в аранжировке. Построение базовой вертикали: ударные + бас + гармонический инструмент. Создание элементарного грува и контроль пульсации. Пробная гармонизация вокальной мелодии и набросок фактурного эскиза аранжировки (без усложнения). Коллективное обсуждение полученного результата и методические комментарии по применению материала в педагогической практике.

2.3 Содержание и формы самостоятельной работы слушателей

Изучение рекомендованной литературы, самостоятельный поиск аудио- и видеоматериалов по теме, прослушивание и просмотр рекомендованных аудио- и видеозаписей, изучение педагогического репертуара.

2.4 Учебно-методическое и информационное обеспечение курса

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.: Хорошая книга, 2019.
7. Фриман М. Дао цифровой фотографии. Искусство создавать удачные фотоснимки. М.: Хорошая книга, 2018.
8. Шиманская В. Командная работа. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 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 Паблишер, 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 общеобразовательной 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.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение

ДПП-ПК «Введение в креативные индустрии» обеспечена цифровыми материалами по всем учебным дисциплинам и практике.

На каждом рабочем месте установлено и используется лицензионное программное обеспечение, а также свободно-распространяемое программное обеспечение и программные продукты с открытым кодом.

3.2. Материально-технические условия

ШКИ располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам, обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работы обучающихся, предусмотренной учебным планом.

Учебные аудитории студий и учебно-вспомогательные помещения оснащены всем необходимым оборудованием.

3.3. Кадровое обеспечение

Реализацию ДПП-ПК осуществляют преподаватели ШКИ, имеющие среднее профессиональное или высшее образование, навыки и опыт работы преподаваемого направления в студии.

4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

4.1. Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Для аттестации слушателей используются оценочные средства, соответствующие целям, планируемым результатам обучения по ДПП-ПК и учебному плану и обеспечивающие оценку качества знаний и умений, приобретаемых выпускником. Промежуточная аттестация может также осуществляться в форме «круглого стола» по вопросам креативных индустрий.

4.2. Итоговая аттестация

Итоговая аттестация (ИА) – процесс итоговой проверки и оценки знаний и умений слушателя, полученных в результате освоения данной дополнительной профессиональной программы повышения квалификации. Итоговая аттестация проводится в соответствии с «Положением об итоговой аттестации слушателей, обучающихся по дополнительным профессиональным программам повышения квалификации и профессиональной переподготовки ГОБПОУ МКИ».

Цель итоговой аттестации – установление соответствия подготовки слушателей, завершивших обучение по направлению повышения квалификации «Введение в креативные индустрии», целям и планируемым результатам освоения ДПП-ПК.

4.3. Форма итоговой аттестации

Согласно учебному плану освоение данной ДПП-ПК завершается итоговой аттестацией в форме зачета по проблематике креативных индустрий и включает в себя выполнение практической работы.