МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ ПСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«ПСКОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ ИМЕНИ Н.А.РИМСКОГО-КОРСАКОВА»

СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ «ШКОЛА КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

ПРИНЯТО

На заседании педагогического совета
протокол от 28 июня 2025 г. № 3

Утверждено
приказом директора
от 09 июля 2025 г. №270-уч

План реализации проекта «Губернаторский курс Школы креативных индустрий»

г. Псков, 2025 г.

1. Общие положения

1.1 Проект «Губернаторский курс Школы креативных индустрий» (далее – проект) имеет социально-гуманитарную направленность и ориентирован на подготовку участников проекта к реальным условиям креативных индустрий через практику, критическое мышление и системный подход к решению задач.

1.2 Практическая значимость участия в проекте обусловлена следующими факторами:

Развитие ключевых навыков:

- Междисциплинарная коллаборация: участники проекта учатся эффективно работать в командах, объединяя различные компетенции (дизайн, технологии, искусство), что соответствует требованиям современной креативной индустрии;
- Управление проектами: освоение этапов от концептуализации до реализации готовит к самостоятельной работе над реальными задачами;
- Применение инструментов: работа с профессиональными технологиями (видеосъёмка, звукозапись, дизайн-программы) формирует практические умения, востребованные на рынке.

Подготовка к реальным условиям работы:

- Работа с заказчиками: проекты для локальных бизнесов и НКО, которые планируется реализовывать в рамках проекта, дают опыт взаимодействия с клиентами, учёта их потребностей и соблюдения дедлайнов;
- Публичные презентации: защита проектов и участие в городских мероприятиях развивают навыки презентации результатов и получения обратной связи;
- Бюджетирование и логистика: составление смет и организация выставок учат планировать ресурсы и решать организационные задачи.

Создание портфолио:

- 3–5 завершённых проектов с описанием роли участники проекта, использованных инструментов и метрик эффективности становятся конкурентным преимуществом при трудоустройстве или поступлении в учебные заведения;
- Примеры работ в разных направлениях (аудиовизуальные проекты, интерактивные медиа, дизайн) демонстрируют универсальность навыков.

Развитие soft skills:

- Навыки коммуникации, тайм-менеджмента и критического мышления, полученные в процессе обучения, востребованы в любой профессии и повышают общую адаптивность участники проекта.

Расширение профессиональной сети:

- Взаимодействие с локальными бизнесами, культурными институциями и медиа открывает дополнительные возможности для карьерного роста и участия в будущих проектах.

Таким образом, программа обеспечивает комплексную подготовку, сочетающую теоретические знания с практическими умениями, необходимыми для успешной карьеры в креативных индустриях.

1.3. Проект ориентирован на создание специалистов, способных решать реальные задачи через синтез искусства, технологий и социальной ответственности.

2. Реализация проекта

2.1 Проект представляет собой двухгодичный цикл обучения.

2.2 Общее количество часов, запланированных на весь период обучения в рамках проекта – 408.

2.3 Режим занятий: два раза в неделю по 3 академических часа с перерывом 10 минут (продолжительность одного занятия – 45 минут, затем следует 10 минутный перерыв, после которого следует второе 45 минутное занятие, далее 10 минутный перерыв и третье 45 минутное занятие).

2.4 Форма обучения – очная, при необходимости предусмотрена возможность реализации с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1. Вводное занятие				
1.1.	Презентация нового направления. Представление образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности	6		6
2. Интеграция навыков и командные проекты				
2.1.	Развитие навыков коллаборации, управление проектами, эксперименты на стыке дисциплин	9	12	21
2.2.	Основы междисциплинарного мышления	3	9	12
2.3.	Введение в проектную деятельность	6	9	15
2.4.	Креативное мышление	3	9	12
2.5.	Работа в междисциплинарной команде	6	12	18
2.6.	Визуальные коммуникации	3	6	9
2.7.	Основы композиции	6	12	18
2.8.	Создание портфолио	3	15	18
3. Медиапроизводство				
3.1.	Аудиовизуальный нарратив	3	6	9
3.2.	Основы сценария	3	3	6
3.3.	Работа над проектом	3	21	24
3.4.	Техническая реализация проектов	3	6	9
3.5.	Анализ целевой аудитории	3	3	6

3.6.	Препродакшн, чеклист	3	6	9
3.7.	Работа с заказчиками	6	21	27
3.8.	Подготовка презентаций. Защита проектов	6	36	42
3.9.	Сбор референсов. Работа с ними	6	21	27
3.10.	Технологии и этика	3	3	6
3.11.	Препродакшн, чеклист	6	6	12
3.12.	**AI в креативе** - Основы генерации изображений - Работа с Midjourney/DALL-E	6	9	15
3.12.	**Этические вопросы** -Авторское право -Цифровая экология	6		6
3.14.	**Коллаборации с бизнесом** - Разработка айдентики - Создание мерча	12	33	45
4. Итоговая аттестация				
4.1.	Итоговое занятие: тестовые задания		18	18
4.2.	Презентация проектов		18	18
	Итого	**114**	**294**	**408**

3. Ожидаемые результаты участия в проекте

3.1. По итогам участия в проекте предполагаются следующие результаты:

- Участники проекта смогут самостоятельно управлять проектом от идеи до реализации;
- Сформируется портфолио из 5–7 работ, демонстрирующих владение разными дисциплинами.
- Участники проекта приобретут навыки, востребованные в креативных индустриях: командная работа, работа с AI, продюсирование.

4. Список литературы для участников проекта

1. Бернадский С.Ю. «Креативное мышление в рекламе»;
2. Кристофер Фаулер. «Управление креативными проектами»;
3. Ричард Флорида. «Креативная экономика»;
4. Дэвид Бергланд. «Управление проектами от А до Я»;
5. Дэвид Бордвел, Кристин Томпсон. «Поэтика кино»;
6. Марк Левин. «Звук в кино»;
7. Майкл Фриман. «Фотография»;
8. Аарон Маркус. «Проектирование интерфейсов»;
9. Скотт Беркун. «Искусство презентации»;
10. Стив Кейс. «Социальные медиа»;
11. Алекс Фрост. «Видеопроизводство от А до Я»;
12. Джон Уокер. «Digital-маркетинг».

13. Стив Бланк. Стартап
14. Тим Браун. Дизайн-мышление в бизнесе
15. Ричард Уолтер. Будущее креативных индустрий
16. Джон Сили Браун. Культура инноваций
17. Чарльз Лидбитер. Креативная экономика

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ПСКОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ ИМЕНИ Н.А. РИМСКОГО-КОРСАКОВА"

Подписано цифровой подписью: ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ПСКОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ ИМЕНИ Н.А. РИМСКОГО-КОРСАКОВА"
DN: c=RU, st=Псковская область, street=ул.Воеводы Шуйского д. 2, l=Псков, title=Директор, o=ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ПСКОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ ИМЕНИ Н.А. РИМСКОГО-КОРСАКОВА", 1.2.643.100.1=120D31303236303030393637383530, 1.2.643.100.3=120B3030333831353830323139, 1.2.643.100.4=120A36303237303239313831, 1.2.643.3.131.1.1=120C363032373031383330313833, email=artmus@bk.ru, givenName=Зинаида Николаевна, sn=Иванова, cn=ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ПСКОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ ИМЕНИ Н.А. РИМСКОГО-КОРСАКОВА"
Дата: 2026.08.23 13:53:59 +03'00'