

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Филологический факультет

УТВЕРЖДАЮ
Декан филологического факультета
И. В. Тубалова
« 30 » 08 2023 г.

Рабочая программа дисциплины

Креативные индустрии

по направлению подготовки

42.04.03 Издательское дело

Направленность (профиль) подготовки:
Управление контентом и медиапроектами

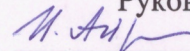
Форма обучения
Очная

Квалификация
Магистр

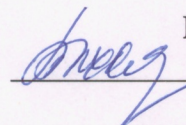
Год приема
2023

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОПОП

 И.А. Айзикова

Председатель УМК

 Ю.А. Тихомирова

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

- **УК-1** — способность осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий;
- **ОПК-3** — способность анализировать многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов;
- **ОПК-5** — способность принимать профессиональные решения, анализировать актуальные тенденции развития медиакоммуникационных систем региона, страны и мира, исходя из политических и экономических механизмов их функционирования, правовых и этических норм регулирования.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

- **ИУК 1.2.** Осуществляет поиск, отбор и систематизацию информации для определения альтернативных вариантов стратегических решений в проблемной ситуации;
- **ИУК 1.3.** Предлагает и обосновывает стратегию действий с учетом ограничений, рисков и возможных последствий;
- **ИОПК 3.1.** Определяет и оценивает культурные традиции, ценности, нормы современной отечественной и мировой культуры, понимает культуруформирующую функцию издательского дела и СМИ;
- **ИОПК 3.2.** Выявляет методы и формы освоения культурного наследия, необходимые для выбора и анализа достижений отечественной и мировой культуры;
- **ИОПК 3.3.** Учитывает и использует аналитику поликультурного многообразия при создании текстов и издательских продуктов разных видов, жанров, стилей и форматов;
- **ИОПК 5.1.** Понимает базовые принципы формирования издательского процесса, медиасистемы, их региональные, национальные и мировые особенности;
- **ИОПК 5.2.** Анализирует тенденции развития зарубежного, отечественного, регионального книгоиздания и медиасистем, исходя из базовых принципов их функционирования как субъектов творческой и политико-экономической, правовой и этической деятельности;

2. Задачи освоения дисциплины

- рассмотреть существующие теории креативности, описывающие ее природу, возможности индивидуального развития и использования для принятия профессиональных и творческих решений, в том числе в стратегическом ключе;
- ознакомиться с главными достижениями и тенденциями в отечественных и зарубежных креативных индустриях, чтобы дать им оценку с социокультурных и этических позиций;
- научиться генерировать, оценивать и презентовать новые идеи для реализации креативных проектов в профессиональной сфере.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы (Блок 1, модуль «Основы проектной деятельности»).

4. Семестр освоения и форма промежуточной аттестации по дисциплине

Семестр 2, зачет.

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам:

- «Технологии создания разных видов текста»,
- «Виды и проектирование визуального контента»,
- «Компьютерная графика».

6. Язык реализации

Русский.

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 часа, из которых:

- лекции: 10 ч.;
- практические занятия: 10 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом: 50,75 ч.

Объем часов, отведенных на подготовку к практическим занятиям: 22 ч.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

Тема 1. Теории креативности

Феномен, понятие, история изучения креативности. Основные теории креативности. Креативный процесс и креативный продукт. Условия для креативной деятельности.

Тема 2. Креативный класс

Креативный класс и постиндустриальный сектор экономики. Современные креативные профессии. Компетенции креативной личности. Футуристические образы специалистов будущего. Возможности развития креативных навыков.

Тема 3. Креативный город

Концепция креативного города: новые урбанистические реалии. Креативный подход к решению городских проблем. Динамика городской креативности. Создание креативной среды. Перспективы креативных трансформаций городского пространства. Виртуальная жизнь города.

Тема 4. Креативные индустрии и медиаконтент

Характеристики и составляющие креативных индустрий. Субъекты и объекты в различных сферах креативных индустрий. Социально-экономический запрос на развитие креативных индустрий. Современное состояние креативных индустрий в России и в мире.

Тема 5. Массовая и элитарная культура

Проблема оценки результатов творческого труда: эстетический, аксиологический, практический, экономический аспект. Понятия массовой и элитарной культуры: возникновение, развитие, значение. Влияние креативного сектора на состояние и тенденции культурной сферы.

Тема 6. Креативные проекты в различных сферах деятельности

Креативные проекты в сфере издательского дела и литературы. Креативные проекты в сфере рекламы и маркетинга. Креативные проекты в сфере цифровых технологий (ИТ). Креативные проекты в сфере дизайна. Креативные проекты в сфере фото- и киноискусства.

9. Текущий контроль по дисциплине

Дисциплина изучается на базе образовательной платформы Edutoria Academy (<https://academy.edutoria.ru/>), которая выступает в качестве партнера по реализации магистерской программы. Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля

- самостоятельного изучения студентами теоретического материала,
- выполнения домашних заданий.

Фиксируется в форме *контрольной точки* раз в семестр.

Результат текущего контроля («*аттестован*» / «*не аттестован*») учитывается на промежуточной аттестации (зачете), проходящей в виде выступления с докладом по креативным проектам и тенденциям в различных сферах деятельности, т. к. успешное выполнение совокупности указанных видов работ является необходимым условием для получения оценки «*зачтено*» за курс.

Для получения оценки «*аттестован*» по итогам текущей аттестации студенту необходимо выполнить две работы аналитико-творческого характера, демонстрирующие овладение компетенциями УК-1 (ИУК-1.2, 1.3) и ОПК-3 (ИОПК-3.1–3.3): написание эссе и искусствоведческого обзора. Если студент получает оценку «*не аттестован*» (за невыполнение или некачественное выполнение хотя бы одного из указанных заданий без попытки исправить результат), ему необходимо в период проведения промежуточной аттестации устно ответить на вопросы преподавателя по основным темам дисциплины.

Средства оценивания для текущей аттестации

1. Эссе

Напишите эссе или мини-статью на одну из предложенных тем:

- 1) взаимосвязь культуры и экономики,
- 2) креативная деятельность: преимущества, недостатки, риски;
- 3) роль креативности в развитии города;
- 4) креативность в моей профессии;
- 5) специфика креативного мышления;
- 6) определение ценности креативного продукта.

Требования: объём — не менее 3500 знаков (с пробелами); наличие аргументов/примеров из источников и реальной жизни (не менее двух). Работа должна раскрывать выбранную тему, однако вы можете придумать собственное оригинальное заглавие.

2. Искусствоведческий обзор

Опираясь на материал видеолекций, свой личный опыт и кругозор, подберите по одному образцу массового и элитарного искусства для каждой из категорий:

- кино,
- музыка,
- живопись,
- художественная литература.

Предоставьте основную информацию (название, автор, год создания) и кратко опишите, какие именно признаки дают основание отнести каждое произведение к массовому или элитарному искусству. Ответ предоставьте в виде презентации (на слайдах — иллюстрации и выявленные Вами признаки) или сравнительной таблицы.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Дисциплина имеет двухчастную структуру. Первая часть (лекционная) посвящена теоретическим вопросам. Форматы работы: просмотр предзаписанных видеолекций, изучение учебных материалов, выполнение домашних заданий (текущая аттестация). Вторая часть (практическая) проходит в формате семинарских занятий, на котором студенты выступают с тематическими докладами, сопровождающимися совместными дискуссиями (промежуточная аттестация). Данные занятия требуют предварительной подготовки: сбора материала, его систематизации и обобщения, составление презентации.

По итогам выступления студента с докладом оценивается овладение компетенцией ОПК-5 (ИОПК-5.1, 5.2), которое проявляется в умении анализировать и оценивать состояние и тенденции креативных индустрий, отдельные проектов с учетом политических, экономических, юридических и этических факторов, а также сфер их функционирования.

Условия выступления с докладом и примеры тем

Доклад должен:

- быть посвящен проекту, тенденции или феномену в рамках конкретной креативной индустрии (с поправкой на гипотетическую интермедальность);
- сопровождаться презентацией или иллюстративным материалом;
- раскрывать сущность исследуемого объекта/явления, его характеристики;
- содержать комплексную оценку исследуемого объекта/явления, аналитические выводы.

Примерный перечень тем

1. Креативные проекты в сфере издательского дела и литературы

- 1) Деятельность издательства «Эксмо Inspiria»: новые решения в традиционной книге
- 2) Социальный проект «ЮФ: Античтение», или как привлечь молодежь к литературе
- 3) Проект «Горький» как пример сетевого издания
- 4) «Открой рот» — чемпионат по чтению вслух

2. Креативные проекты в сфере рекламы и маркетинга

- 1) Книжный блогинг: реклама и продвижение книг в интернете (на примере популярных блогеров)
- 2) Реклама и маркетинг в метавселенной: возможности, тенденции, перспективы
- 3) Рекламные ролики: лидеры и тенденции (на материале рейтинговых подборок и нейроисследований)

3. Креативные проекты в сфере цифровых технологий (IT)

- 1) Феномен «цифровой некромантии»: кто и зачем это использует?
- 2) Turest.in — интернет-сервис городских квест-экскурсий

- 3) Чат-боты: разновидности и возможности
- 4) ChatGPT как главный феномен в IT: возможности, реакция и критика

4. Креативные проекты в сфере дизайна

- 1) Генеративный дизайн и искусственный интеллект: преимущества, недостатки, перспективы (общая характеристика)
- 2) Нейросети как современный инструмент цифрового художника (на примере Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion и т. д.)
- 3) Тренды фирменного стиля и айдентики бренда
- 4) Как и зачем меняются логотипы известных брендов

5. Креативные проекты в сфере фото- и киноискусства

- 1) Экранизация книг как мировой тренд (на примере отдельных произведений)
- 2) Концепция журнала National Geographic как пример визуального сторителлинга
- 3) Влияние Netflix на индустрию фильмов и сериалов (история, секреты популярности, приемы)
- 4) Деятельность музейно-выставочного центра «Росфото» (или иной российской / зарубежной фотогалереи)

11. Учебно-методическое обеспечение

- а) Электронный учебный курс по дисциплине на платформе Edutoria Academy — <https://academy.edutoria.ru/>
- б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.
- в) План семинарских занятий по дисциплине.
- г) Методические указания по организации самостоятельной работы студентов.

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

- Комсток Б. Вообразить будущее: креативный подход к изменениям в бизнесе / Б. Комсток, Р. Тал; пер. с англ. — М.: Альпина Паблишер, 2019. — 542 с. — URL: <https://znanium.com/catalog/product/1078517>
- Теория и практика креативной деятельности: учеб. пособие / О. А. Карлова, Е. А. Ноздренко, И. А. Пантелеева и др. — Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2012. — 372 с. — URL: <https://znanium.com/catalog/product/492845>
- Креативные индустрии в обществе: исторические аспекты культурного производства: монография / под ред. И. В. Хриптулова. — М.: Научный консультант, 2018. — 126 с. — URL: <https://e.lanbook.com/book/219644>

б) дополнительная литература:

- Ульяновский А. В. Креативные индустрии: смена поколений и актуальных героев: учеб. пособие / А. В. Ульяновский. — Саратов: Издательство Ай Пи Ар Медиа, 2019. — 350 с.
- Лэндри Ч. Креативный город / Ч. Лэндри; пер. с англ. В. Гнедовский, М. Хрусталева, М. Гнедовский. — М.: Издательский дом «Классика-XXI», 2006. — 399 с.

- Флорида Р. Креативный класс. Люди, которые создают будущее / Р. Флорида; пер. с англ. Н. Яцюк. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. — 650 с.
- Аликперов И. М. Фандрайзинг в креативных индустриях: учеб. пособие / И. М. Аликперов. — Екатеринбург: ЕАСИ, 2021. — 170 с.

в) ресурсы сети Интернет:

- Общероссийская Сеть «КонсультантПлюс». Справочная правовая система — <http://www.consultant.ru>
- Федерация креативных индустрий — <https://www.creative-russia.ru/>
- Творческие индустрии. Теории и практики — <https://creativepolicy.ru/>
- Сибирский институт развития креативных индустрий — <https://industry.art/>

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS Office On-eNote, MS Office Publisher, MS Outlook, MS Office Web Apps (Word Excel MS PowerPoint Outlook);
- публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс.Диск и т.п.).
- Творческое мышление: развитие креативности // 4BRAIN — <https://4brain.ru/tvorcheskoe-myshlenie;>
- 101 метод развития креативности // Блог «Креативити» — <https://creativity.vetas.ru>

б) информационные справочные системы:

- Электронный каталог Научной библиотеки ТГУ — <http://chamo.lib.tsu.ru/search/query?locale=ru&theme=system>
- Электронная библиотека (репозиторий) ТГУ — <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>
- ЭБС «Лань» — <http://e.lanbook.com/>
- ЭБС «Консультант студента» — <http://www.studentlibrary.ru/>
- Образовательная платформа «Юрайт» — <https://urait.ru/>
- ЭБС ZNANIUM.com — <https://znanium.com/>
- ЭБС IPRbooks — <http://www.iprbookshop.ru/>

14. Материально-техническое обеспечение

Дисциплина реализуется в онлайн-режиме на базе образовательной платформы Edutoria Academy. Материальное обеспечение не требуется.

15. Информация о разработчиках

Смолянинов Артем Витальевич, аспирант, ассистент кафедры общего литературоведения, издательского дела и редактирования ФилФ НИ ТГУ.