

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.ДВ.02.01 Креативные индустрии

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

09.04.03 Прикладная информатика

Направленность (профиль)

09.04.03.03 Прикладная информатика в области искусств и гуманитарных наук

Форма обучения

очная

Год набора

2023

Красноярск 2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

Доктор. техн. наук, Професор, Антамошкин О.А.

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

Целью дисциплины является формирование у студентов профессиональных знаний, навыков и умений в области арт-менеджмента и воспитание у них соответствующих профессиональных и личностных качеств, необходимых специалистам и руководителям государственных и муниципальных структур в сфере социально-культурной работы.

1.2 Задачи изучения дисциплины

знать:

- содержание понятий «арт-менеджмент», «креативная индустрия»;
- основные функции и механизмы менеджмента креативной индустрии;
- технологии арт-менеджмента;
- базовые категории рынка и рыночных отношений креативной индустрии;
- механизмы финансирования креативных индустрий;
- особенности арт-менеджмента в России.

Уметь:

- осуществлять профессиональные функции, обязанности арт-менеджера;
- применять полученные знания и навыки в будущей профессиональной деятельности.

Иметь навыки и (или) опыт деятельности (владеть):

навыками:

- анализа состояния, проблем и тенденций развития творческой индустрии;
- организации работы творческих коллективов;
- проектирования и производства творческих проектов;
- привлечения финансовых источников на производство и реализацию творческих проектов;
- осуществления деятельности по продвижению и реализации социально-культурных проектов.

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
ПК-2: способностью ставить и решать прикладные задачи в условиях неопределенности и определять методы и средства их эффективного решения	
ПК-2.1: Знает методы решения задач в условиях неопределенности и средства их эффективного решения	

ПК-2.2: Умеет применять методы и средства решения задач теории управления и	
исследования операций в условиях неопределенности; принимать решения по информатизации предприятий в условиях неопределенности	
ПК-2.3: Владеет навыками постановки прикладных задач в условиях неопределенности; методами и средствами эффективного решения прикладных задач в условиях неопределенности	

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	е
		1
Контактная работа с преподавателем:	1 (36)	
занятия лекционного типа	0,5 (18)	
практические занятия	0,5 (18)	
Самостоятельная работа обучающихся:	3 (108)	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	
Промежуточная аттестация (Экзамен)	1 (36)	

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

		Контактная работа, ак. час.							
№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
1. Теоретические аспекты креативных индустрий									
	1. Искусство как форма организации творческой деятельности	5							
	2. Управленческий и производственные аспекты креативных индустрий	3							
	3. Искусство как форма организации творческой деятельности			4					
	4. Управленческий и производственные аспекты креативных индустрий			4					
2. Креативные индустрии: практические аспекты деятельности									
	1. Организационные аспекты и мотивация деятельности в творческой индустрии	5							
	2. Креативные индустрии: практические аспекты деятельности	5							

3. Организационные аспекты и мотивация деятельности в творческой индустрии			4					
4. Креативные индустрии: практические аспекты деятельности			6					
3. Самостоятельная работа								
1. Выполнение самостоятельной работы							108	
Всего	18		18				108	

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):

1. Интернет – браузеры (Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Internet Explorer,
2. Яндекс.Браузер), пакет Microsoft Office.

4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Информационно – справочная система «Научная библиотека СФУ»,
2. электронные библиотеки, архивы.

5 Фонд оценочных средств

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Оснащенные компьютерной техникой помещения с возможностью подключения к сети Интернет. Проектор, экран, интерактивная доска.