МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное
бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»

Факультет дополнительного образования

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной и научной работе
_____ П. В. Данилов
«14» _____ 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ
ПРОГРАММА –
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

«ОСНОВНЫЕ ПОДХОДЫ К СОЗДАНИЮ КРЕАТИВНЫХ КЛАСТЕРОВ И РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТОВ ДЛЯ ТВОРЧЕСКИХ ИНДУСТРИЙ»

Санкт-Петербург
2026

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1 Нормативно-правовые основания разработки программы

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

– Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– приказ Минобрнауки России от 24 марта 2025 г. № 266 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;

– Концепция развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года

– Устав федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения»;

– Положение о порядке разработки дополнительных профессиональных программ;

– Положение об организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам;

– Положение о проведении текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации по дополнительным профессиональным программам.

– Положение о порядке использования электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в образовательном процессе.

Программа разработана на основе ФГОС ВО:

–Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 августа 2020 г. N 970 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 38.03.02 Менеджмент»

–Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от «01» августа 2017 г. № 734 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по специальности 55.05.04 «Продюсерство».

1.2 Область применения программы

Выпускники, освоившие программу повышения квалификации «Основные подходы к созданию креативных кластеров и реализации проектов для творческих индустрий», могут осуществлять профессиональную деятельность в области творческих индустрий.

1.3 Требования к слушателям (категории слушателей)

Лица, желающие освоить дополнительную профессиональную программу, должны иметь среднее профессиональное или высшее образование, либо получать его. Наличие указанного образования должно подтверждаться документом государственного или установленного образца.

Категории слушателей (целевая аудитория): государственные и муниципальные служащие, занимающиеся вопросами экономической, культурной политики, руководители учреждений культуры, творческие предприниматели и независимые менеджеры культуры.

1.4 Цель и планируемые результаты освоения программы

Целью реализации программы повышения квалификации «Основные подходы к созданию креативных кластеров и реализации творческих проектов для творческих креативных индустрий» является совершенствование уже имеющихся компетенций, либо получение новых компетенций для профессиональной деятельности, и повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации. Программа направлена на получение следующих профессиональных компетенций:

ПК-1 Способен принимать обоснованные экономические решения в различных

областях жизнедеятельности;

ПК-2 Способен находить неочевидные и эффективные способы решения рабочих задач, применять методы и систему креативных знаний и технологий, комплекс принципов активизации мышления;

ПК-3 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла;

ПК-4 Способен разрабатывать обоснованные организационно-управленческие решения с учетом их социальной значимости, содействовать их реализации в условиях сложной и динамичной среды и оценивать их последствия;

ПК-5 Способен эффективно использовать технологии создания авторского контента в творческом предпринимательстве;

ПК-6 Способен использовать нейронные сети и искусственный интеллект для создания и усовершенствования художественного контента творческого продукта.

В результате освоения программы обучающийся должен **знать:**

- понятие «креативная экономика» и ее составляющие;
- сущность понятия творческих (креативных) индустрий, их роль в развитии креативной экономики;
- классификацию творческих индустрий;
- тенденции развития творческих (креативных) индустрий в России и за рубежом;
- понятие креативного проекта, основные типы и характеристики проектов;
- компетенции руководителя креативного проекта;
- принципы и подходы к менеджменту и предпринимательству в областях, основой которых является творческая составляющая;
- место и роль управления проектами в общей системе организационно-экономических знаний;
- современную методологию и технологию управления проектами;
- особенности предмета и объекта управления креативных индустрий;
- креативные технологии в организации деятельности;
- основы тонус-менеджмента и осознанного лидерства, управления ими;
- содержание деятельности продюсера в креативной индустрии;
- этапы разработки и реализации продюсерского творческого проекта;
- основные принципы и инструменты создания и редактуры контента арт-блога в контексте современных задач в креативной индустрии;
- основные принципы создания контента при реализации проектов креативных индустрий;
- методы использования нейронных сетей и искусственного интеллекта в различных областях, включая искусство и медиа;
- генеративные модели и методы творческого искусственного интеллекта;
- основные особенности и тренды проектной деятельности в сфере креативных индустрий;
- навыки целеполагания в грантовой деятельности;
- навыки выявления и оценки потребностей целевой аудитории проекта;

уметь:

- анализировать современные технологии управления в творческих индустриях;
- адаптировать положения теории менеджмента, организации, инноваций к особенностям предметной области креативных индустрий;
- определять востребованные, актуальные, креативные и социально значимые проекты;
- разрабатывать креативные концепции реализации результатов интеллектуальной и управленческой деятельности;
- использовать креативный интеллект в принятии решений;

- решать типичные задачи в сфере экономического и финансового планирования, возникающие на разных этапах жизненного цикла проекта;
- экономически грамотно оценивать продюсерские проекты;
- организовывать творческие коллективы для реализации проекта;
- выбирать и адаптировать контент арт-блога для решения задач профессиональных задач;
- разрабатывать стратегии информационных кампаний;
- использовать инструменты искусственного интеллекта для создания креативного контента;
- применять методы искусственного интеллекта для генерирования новых идей и подходы в творческих областях;
- применять навыки календарного планирования проекта;
- применять навыки оценки эффективности проекта и формирования системы индикаторов его результативности;

владеть:

- навыками анализа, моделирования и управления культурными проектами на организационном уровне;
- правовыми знаниями сферы продюсирования;
- технологиями продюсирования творческого проекта;
- навыками принятия обоснованных организационно-управленческих решений в условиях сложной и динамичной среды и оценивать их последствия;
- методами творческого мышления;
- методами поиска нестандартных решений;
- практиками нейроэффективности;
- навыками генерации идей.
- современными методами использования арт-блога для реализации основных функций и направлений в креативной индустрии;
- навыками использования инструментальных средств создания контента при реализации проектов креативной индустрии;
- методами искусственного интеллекта для генерирования новых идей и подходов в творческих областях;
- опытом использования инструментов искусственного интеллекта для создания креативного контента;
- навыками составления бюджета креативного проекта;
- знаниями основных рисков проектной деятельности и подходов к их снижению;
- методами составления отчетности о реализации креативного проекта.

1.5 Форма обучения, режим занятий и общая трудоемкость

Общая трудоемкость за весь период обучения составляет 36 академических часов и включает все виды аудиторной работы слушателя и время, отводимое на контроль качества освоения слушателем программы.

Форма обучения: очная, с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

Режим занятий: при любой технологии обучения учебная нагрузка устанавливается не более 56 часов в неделю, включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы слушателя.

1.6 Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы

Слушатели, успешно освоившие программу повышения квалификации и прошедшие итоговую аттестацию, получают по результатам обучения удостоверение о повышении квалификации установленного образца.

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной и
научной работе
П. В. Данилов
«__» _____ 2026 г.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

дополнительной профессиональной программы — программа повышения квалификации

«ОСНОВНЫЕ ПОДХОДЫ К СОЗДАНИЮ КРЕАТИВНЫХ КЛАСТЕРОВ И РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТОВ ДЛЯ ТВОРЧЕСКИХ ИНДУСТРИЙ»

Темы	Общая трудоемкость, час	Дистанционные занятия, час			Промежуточная аттестация	
		Всего	Лекции	Практические занятия	Зачет	Экзамен
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
Основные понятия в креативной экономике. Отраслевой обзор.	2	2	2	-		
Творческая команда - как собрать и мотивировать единомышленников	4	4	2	2		
Основные компетенции руководителя креативного проекта	8	8	4	4		
Арт-блог как инструмент продвижения креативных кластеров и проектов в области креативных индустрий	6	6	3	3		
Грант как инструмент финансирования креативного проекта	4	4	2	2		
Инструменты создания и значение контента при реализации проектов для творческих (креативных) индустрий	8	8	4	4		
Нейронные сети в мире креативных индустрий: возможности и вызовы	2	2	2			
Итоговая аттестация	**2**				+	
Итого	**36**	**34**	**19**	**15**		

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной и
научной работе
_____ П. В. Данилов
«14» 01 2026 г.

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК (ПРИМЕРНЫЙ)

дополнительной профессиональной программы — программа повышения квалификации
«ОСНОВНЫЕ ПОДХОДЫ К СОЗДАНИЮ КРЕАТИВНЫХ КЛАСТЕРОВ И РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТОВ ДЛЯ ТВОРЧЕСКИХ ИНДУСТРИЙ»

Темы	Порядковые номера недель обучения								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Основные понятия в креативной экономике. Отраслевой обзор.	2Т								
Творческая команда - как собрать и мотивировать единомышленников	2Т	2Т							
Основные компетенции руководителя креативного проекта			4Т	4Т					
Арт-блог как инструмент продвижения креативных кластеров и проектов в области креативных индустрий				2Т	4Т				
Грант как инструмент финансирования креативного проекта						4Т			
Инструменты создания и значение контента при реализации проектов для творчеких (креативных) индустрий							4Т	4Т	
Нейронные сети в мире креативных индустрий: возможности и вызовы									2Т
Итоговая аттестация									**2А**

4. ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫХ ДИСЦИПЛИН

Рабочая программа дисциплины «Основные подходы к созданию креативных кластеров и реализации творческих проектов для творческих креативных индустрий»

1. Общая характеристика рабочей программы дисциплины

1.1 Цели и задачи учебной дисциплины — требования к результатам освоения программы:

Процесс изучения программы направлен на формирование компетенций:

ПК-1 Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности;

ПК-2 Способен находить неочевидные и эффективные способы решения рабочих задач, применять методы и систему креативных знаний и технологий, комплекс принципов активизации мышления;

ПК-3 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла;

ПК-4 Способен разрабатывать обоснованные организационно-управленческие решения с учетом их социальной значимости, содействовать их реализации в условиях сложной и динамичной среды и оценивать их последствия;

ПК-5 Способен эффективно использовать технологии создания авторского контента в творческом предпринимательстве;

ПК-6 Способен использовать нейронные сети и искусственный интеллект для создания и усовершенствования художественного контента творческого продукта.

В результате освоения программы обучающийся должен **знать:**

- понятие «креативная экономика» и ее составляющие;
- сущность понятия творческих (креативных) индустрий, их роль в развитии креативной экономики;
- классификацию творческих индустрий;
- тенденции развития творческих (креативных) индустрий в России и за рубежом;
- понятие креативного проекта, основные типы и характеристики проектов;
- компетенции руководителя креативного проекта;
- принципы и подходы к менеджменту и предпринимательству в областях, основой которых является творческая составляющая;
- место и роль управления проектами в общей системе организационно-экономических знаний;
- современную методологию и технологию управления проектами;
- особенности предмета и объекта управления креативных индустрий;
- креативные технологии в организации деятельности;
- основы тонус-менеджмента и осознанного лидерства, управления ими;
- содержание деятельности продюсера в креативной индустрии;
- этапы разработки и реализации продюсерского творческого проекта;
- основные принципы и инструменты создания и редактуры контента арт-блога в контексте современных задач в креативной индустрии;
- основные принципы создания контента при реализации проектов креативных индустрий;
- методы использования нейронных сетей и искусственного интеллекта в различных областях, включая искусство и медиа;
- генеративные модели и методы творческого искусственного интеллекта;
- основные особенности и тренды проектной деятельности в сфере креативных индустрий;
- навыки целеполагания в грантовой деятельности;
- навыки выявления и оценки потребностей целевой аудитории проекта;

уметь:

- анализировать современные технологии управления в творческих индустриях;

- адаптировать положения теории менеджмента, организации, инноваций к особенностям предметной области креативных индустрий;
- определять востребованные, актуальные, креативные и социально значимые проекты;
- разрабатывать креативные концепции реализации результатов интеллектуальной и управленческой деятельности;
- использовать креативный интеллект в принятии решений;
- решать типичные задачи в сфере экономического и финансового планирования, возникающие на разных этапах жизненного цикла проекта;
- экономически грамотно оценивать продюсерские проекты;
- организовывать творческие коллективы для реализации проекта;
- выбирать и адаптировать контент арт-блога для решения задач профессиональных задач;
- разрабатывать стратегии информационных кампаний;
- использовать инструменты искусственного интеллекта для создания креативного контента;
- применять методы искусственного интеллекта для генерирования новых идей и подходы в творческих областях;
- применять навыки календарного планирования проекта;
- применять навыки оценки эффективности проекта и формирования системы индикаторов его результативности;

владеть:

- навыками анализа, моделирования и управления культурными проектами на организационном уровне;
- правовыми знаниями сферы продюсирования;
- технологиями продюсирования творческого проекта;
- навыками принятия обоснованных организационно-управленческих решений в условиях сложной и динамичной среды и оценивать их последствия;
- методами творческого мышления;
- методами поиска нестандартных решений;
- практиками нейроэффективности;
- навыками генерации идей.
- современными методами использования арт-блога для реализации основных функций и направлений в креативной индустрии;
- навыками использования инструментальных средств создания контента при реализации проектов креативной индустрии;
- методами искусственного интеллекта для генерирования новых идей и подходов в творческих областях;
- опытом использования инструментов искусственного интеллекта для создания креативного контента;
- навыками составления бюджета креативного проекта;
- знаниями основных рисков проектной деятельности и подходов к их снижению;
- методами составления отчетности о реализации креативного проекта.

2 Структура и содержание дисциплины

2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	*34*
Обязательные учебные занятия (всего)	*34*
в том числе:	
лекционные занятия	*19*
практические занятия	*15*
Аттестация в форме зачета	

2.2 Тематический план и содержание дисциплины

Тема 1. Основные понятия в креативной экономике. Отраслевой обзор

Креативная экономика и ее составляющие. Экономика и культура - современные экономические и социологические подходы. «Креативные индустрии» как категория современной культурной политики. Понятие и классификация творческих индустрий. Основные тенденции развития творческих (креативных) индустрий. Понятие креативного проекта. Отличие проектной деятельности от текущей. Обзор творческих (креативных) индустрии в культурной политике России и за рубежом. Проекты востребованные в настоящее время, актуальные, креативные и социально значимые. Креативные кластеры. Особенности формирования и развития творческих кластеров

1. Лекционные занятия — 2 часа.
2. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 2. Творческая команда - как собрать и мотивировать единомышленников

Понятие командной работы. Составляющие и поднавыки командной работы. Понятие руководства и лидерства в творческих индустриях. Ключевые лидерские приоритеты. Обратная связь и коучинговый подход в лидерстве.

1. Лекционные занятия — 2 часа.
2. Практические занятия— 2 часа.
3. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 3. Основные компетенции руководителя креативного проекта

Осознанное лидерство. Эмоциональный интеллект. Креативное и нестандартное мышление. Использование креативного мышления и генерация идей. Критическое мышление. Коммуникация. Организаторские навыки руководителя креативного проекта. Самоменеджмент и управление задачами. Тонус-менеджмент. Управление задачами. Работа в условиях многозадачности.

1. Лекционные занятия — 4 часа.
2. Практические занятия— 4 часа.
3. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 4. Арт-блог как инструмент продвижения креативных кластеров и проектов в области креативных индустрий

Цели и задачи присутствия креативных кластеров в сети Интернет (социальных сетях). Понятие арт-блога и бренд-медиа. Блоггинг как эффективный инструмент продвижения в соцсетях. Текст как единица контента для блога. Форматы текстового контента. Правила создания вовлекающего контента. Визуальная редактура контента. Приёмы оформления постов и лонгридов. Управление арт-блогом. Принципы разработки информационной кампании. Составление контент-плана.

Принципы работы с целевой аудиторией арт-блога. Определение целевой аудитории арт-блога. Ключевая и смежная аудитории. Составление портретов аудитории. Поиск ценностей. Определение правил коммуникации.

Работа с обратной связью. Управление и модерация комментариев. Отработка негатива. Принципы антикризисной коммуникации.

1. Лекционные занятия — 3 часа.
2. Практические занятия – 3 часа
3. Форма текущего контроля — устный опрос

Тема 5. Грант как инструмент финансирования креативного проекта

Понятие, сущностные особенности и тренды проектной деятельности в сфере креативных индустрий. Грантовые конкурсы и грантодающие организации: Президентский фонд культурных инициатив, Фонд президентских грантов, Российский фонд культуры, Инносоциум, Росмолодежь и другие. Тематические направления грантовых конкурсов. Особенности грантовых конкурсов. Типовая структура заявки. Критерии оценки проектов экспертами. Целевая аудитория креативных проектов – поиск, выявление потребностей. Требования к результатам. Методики проведения опросов. Социальный эффект. Масштабирование результатов проекта.

1. Лекционные занятия — 2 часа.
2. Практические занятия – 2 часа
3. Форма текущего контроля — устный опрос

Тема 6. Инструменты создания и значение контента при реализации проектов для творческих (креативных) индустрий

Законы создания креативного авторского контента. Разработка креативной концепции продвижения субъекта креативных индустрий и/или результата интеллектуальной деятельности. Примеры креативного контента в мировой истории. Просмотр и анализ лучшего мирового креативного художественного контента.

Виды контента. Контент-план творческого проекта. Распространение контента: куда и зачем. Социальные сети. Блоги. Мессенджеры. Рассылки. Сайт как СМИ.

Инструменты создания контента для проектов в сфере творческих (креативных) индустрий. Монтаж: визуальный монтаж, принципы и приёмы монтажа, драматургия монтажа, построение темпоритма эпизода и компьютерные программы для монтажа.

1. Лекционные занятия — 4 часа.
2. Практические занятия – 4 часа
3. Форма текущего контроля — устный опрос

Тема 7. Нейронные сети как новая форма креативного самовыражения

Возможности использования искусственного интеллекта и нейронных сетей в креативных индустриях. Основы технологий и их применение в творческих видах деятельности, таких как дизайн, музыка, кино, литература и другое. Применение искусственного интеллекта и нейронных сетей для реализации творческих проектов. Навыки, необходимые для использования современных достижений в области искусственного интеллекта для создания инновационных проектов, способных повлиять на креативные индустрии.

1. Лекционные занятия — 2 часа.
2. Форма текущего контроля — устный опрос

5 ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

5.1 Материально-техническое обеспечение

Для реализации дисциплины необходим компьютер с установленным лицензионным программным обеспечением и оборудованный выходом в Интернет.

Условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды

Электронные информационные ресурсы	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Основные понятия в креативной экономике. Отраслевой обзор	Лекции	Pruffme
Творческая команда - как собрать и мотивировать единомышленников	Лекции, практические занятия	Pruffme
Основные компетенции руководителя креативного проекта	Лекции, практические занятия	Pruffme
Арт-блог как инструмент продвижения креативных кластеров и проектов в области креативных индустрий	Лекции, практические занятия	Pruffme
Грант – как инструмент финансирования креативного проекта	Лекции, практические занятия	Pruffme
Инструменты создания и значение контента при реализации проектов для творчеких (креативных) индустрий	Лекции, практические занятия	Pruffme
Нейронные сети в мире креативных индустрий: возможности и вызовы	Лекции	Pruffme

5.2 Учебно-методическое и информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Акаш Кариа, Вдохновляй своей речью. 23 инструмента сторителлинга от лучших спикеров TED Talks–М.: Изд-во Бомбора, 2022 г. ISBN: 978-5-04-094084-4
2. Антонова В.Г., Сорвина Т.А., Фатова С.А., Сазонова Е.В. Бизнес-планирование аудиовизуальных проектов: Учебное пособие. -СПб.: СПбГИКиТ, 2021г.
3. Барский, А. Б. Введение в нейронные сети: учебное пособие / А. Б. Барский. — 3-е изд. — Москва, Саратов: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 357 с.
4. Бузгалин А. В. Креативная экономика: частная интеллектуальная собственность или собственность каждого на все?. Электронный ресурс/ А. В. Бузгалин// Номер журнала, № 7, С. 43-53, 2017
5. Викентьев И.Л. Приемы рекламы. – М.: изд-во "Бизнес-пресса".2007 г., 408 стр.
6. Дручин В. Блоггер-новичок. Создание блога от А до Я. – М.: Mobil- expres.ru , 2012.
7. Зинсер У. Как хорошо писать. Классическое руководство по написанию нехудожественных текстов. – М.: Изд-во «Альпина Паблишер», 2020 ISBN 978-5-9614-6661-4
8. Иванов Г.П. Основы продюсерства. Аудиовизуальная сфера: Учебник для вузов / Г.П. Иванов, П.К. Огурчиков, В.И. Сидоренко. - Москва : Юнити, 2017. - 719 с. - ISBN 5-238-00479-6. - URL: https://ibooks.ru/bookshelf/26905/reading (дата обращения: 13.04.2022). - Текст: электронный.

9. Ильяхов М. Пиши, сокращай [Текст] : как создавать сильный текст : [12+] / Максим Ильяхов, Людмила Сарычева. - Москва : Альпина Паблишер, 2016. - 439 с. : ил., портр., цв. ил.; 20 см.; ISBN 978-5-9614-5750-6 : 3000 экз.
10. Ильяхов М. Текст по полочкам. Краткое пособие по деловой переписке. – М.: Изд-во «Альпина Паблишер», 2021 ISBN 978-5-9614-7450-3
11. Кононов Н. Автор, ножницы, бумага. Как быстро писать впечатляющие тексты. – М.: Изд-во «Манн, Иванов и Фербер», 2020
12. Корягина, Н. А. Самопрезентация и убеждающая коммуникация : учебник и практикум для вузов / Н.А. Корягина. — Москва : Издательство Юрайт, 2019 — 225 с.— ISBN 978-5-534-11562-8
13. Митрошина А. Продвижение личных блогов в инстаграм: пошаговое руководство / А. Митрошина. – М.: Издательство АСТ, 2019. – 224 с.
14. Основы продюсирования: учебное пособие / П. А. Алексеева, П. В. Данилов, Н. В. Сабельникова, И. Н. Сахарова. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2020. - 140 с. - URL: http://books.gukit.ru/pdf//2020/Uchebnaja%20literatura/06_Alekseeva_i_dr_Osnovy%20prodjusirovanija_UP_2020.pdf - Режим доступа: для автор. пользователей. - Электрон. версия печ. публикации. - Текст : электронный.
15. Переверзев, М.П. Менеджмент в сфере культуры и искусства [Текст] : учебное пособие для вузов: рекомендовано методсоветом по направлению / М. П. Переверзев, Т. В. Косцов. - М. : ИНФРА-М, 2015. - 192 с. https://www.gukit.ru/lib/catalog
16. Поташева, Г. А. Управление проектами (проектный менеджмент) [Текст] : учебное пособие для вузов / Г. А. Поташева. - М. : ИНФРА-М, 2017. - 224 с. https://www.gukit.ru/lib/catalog
17. Селезнева, Л. В. Подготовка рекламного и PR-текста : учебное пособие для вузов / Л. В. Селезнева. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 159 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-04084-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/492732
18. Сорвина, Т. А. Управление проектами [Текст] : учебное пособие для вузов / Т. А. Сорвина, С. А. Фатова, О. А. Чеснова ; С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2015. - 199 с. https://www.gukit.ru/lib/catalog
19. Степанов А.А. Креативный менеджмент. — Москва : Дашков и К, 2019 г. , 252 с. ISBN 978-5-394-03370-4
20. Тарков, М. С. Нейрокомпьютерные системы / М. С. Тарков. — Москва : ИнтернетУниверситет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. — 170 с.
21. Тульчинский, Г. Л. Маркетинг в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, Е. Л. Шекова. — 5-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2021. — 496 с. — ISBN 978-5-8114-7851-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/167253
22. Фатова С.А., Николаева О.С., Сорвина Т.А. Управление проектами в кинематографии и телевидении. -СПб.: СПбГИКиТ, 2022
23. Фредерик П. Убедительное письмо. Как использовать силу слова. – М.: Изд-во «Претекст», ISBN 978-5-98995-089-8
24. Хайкин С. «Нейронные сети. Полный курс» – 2-е изд. Пер. с англ. – М.: Издательский дом "Вильямс", 2006. – 1104 с.
25. Чхартишвили, А. Г. Социальные сети: модели информационного влияния, управления и противоборства : учебное пособие : [16+] / А. Г. Чхартишвили, Д. А. Губанов, Д. А. Новиков ; Российская Академия Наук, Институт проблем управления. – Москва : Физматлит, 2014. – 228 с. : ил., табл., схем.
26. Ульяновский, А. В. Креативные индустрии: смена поколений и актуальных героев : учебное пособие / А. В. Ульяновский. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 350 с. — ISBN 978-5-4497-0072-8.
27. Управление проектами в медиасфере [Электронный ресурс] : учебное пособие / В. В. Лавров [и др.]. ; С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ,

2019. - 128 с. - Электрон. версия печ. публикации.http://books.gukit.ru/pdf//2019/Uchebnaja%20literatura/Lavrov_Sorvina_Fatova_Chesnova_Upravlenie_proekta_v_mediasfere_UP_2019.pdf
28. Хезмондалш, Д. Культурные индустрии. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014
29. Фаррахов, А. Г. Теория менеджмента. История управленческой мысли, теория организации, организационное поведение [Текст] : учебное пособие для вузов / А. Г. Фаррахов. - М. : ИНФРА-М, 2016. - 272 с. https://www.gukit.ru/lib/catalog
30. Шуст А. О мой блог! Как начать вести блог и не останавливаться / Анна Шуст. – М. Манн, Иванов и Фербер, 2020. – 224 с.

5.3 Организация образовательного процесса

Общие требования к организации образовательного процесса по программе повышения квалификации «Основные подходы к созданию креативных кластеров и реализации творческих проектов для творческих креативных индустрий» устанавливаются в соответствии с положением СПбГИКиТ «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».

5.4 Кадровое обеспечение образовательного процесса

Реализация программы повышения квалификации обеспечивается руководящими и педагогическими работниками СПбГИКиТ. Так же в качестве преподавателей могут привлекаться руководители и работники организаций, деятельность которых вязана с направленностью реализуемой программы

6 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Оценка качества освоения программы осуществляется в форме теста.

Тест состоит из 50 вопросов, каждый из которых оценивается в 2 балла. Для прохождения теста дается одна попытка, продолжительность теста 60 минут.

По результатам прохождения теста слушателю проставляется отметка по шкале «зачтено»/«не зачтено».

Таблица 1 — Критерии выставления оценок на зачете

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые компетенции сформированы, набрано не менее 60% баллов из возможных.
не зачтено	Содержание курса не освоено, компетенции не сформированы, ответы на вопросы содержит грубые ошибки, набрано менее 60% баллов из возможных.

Слушатели, успешно завершившие обучение по программе, должны обладать следующими профессиональными компетенциями в области творческо-производственной деятельности:

Таблица 2. Показатели и критерии оценки итоговой работы

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций	Показатели оценки	Критерии оценки
ПК-1	Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	Понимает принципы функционирования экономики и экономического развития, цели и формы участия государства в экономике. Владеет понятиями «креативная экономика», определяет и характеризует ее составляющие. Владеет методами экономического и финансового планирования для достижения текущих и долгосрочных финансовых целей при реализации творческих проектов.	Выполнено Не выполнено
ПК-2	Способен находить неочевидные и эффективные способы решения рабочих задач, применять методы и систему креативных знаний и технологий, комплекс принципов активизации мышления	Владеет методами поиска нестандартных решений для решения задач профессиональной деятельности. Умеет проявлять креативность профессионального мышления Создает творческий продукт, используя креативный подход и систему креативных технологий	
ПК-3	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	Владеет основами тонус-менеджмента и осознанного лидерства. Генерирует идеи создания творческого проекта.	

		Способен руководить созданием и реализацией творческого проекта в креативных индустриях.	
ПК-4	Способен разрабатывать обоснованные организационно-управленческие решения с учетом их социальной значимости, содействовать их реализации в условиях сложной и динамичной среды и оценивать их последствия.	Разрабатывает организационно-управленческие решения с учетом их социальной значимости, содействовать их реализации в условиях сложной и динамичной среды и оценивать их последствия. Использует методики принятия обоснованных организационно-управленческих решений при реализации творческих проектов.	
ПК-5	Способен эффективно использовать технологии создания авторского контента в творческом предпринимательстве	Применяет навыки создания контента арт-блога с использований современных технологий для продвижения креативных кластеров	
ПК-6	Способен использовать нейронные сети и искусственный интеллект для создания и усовершенствования художественного контента творческого продукта	Создает контент творческого продукта в креативных индустриях с использование нейронных сетей и искусственного интеллекта	