

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение
высшего образования
**«ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»**
(Финансовый университет)

**Кафедра страхования и экономики социальной сферы
Финансовый факультет**

Документ подписан усиленной неквалифицированной электронной подписью
Организация: Финансовый университет при Правительстве РФ
Утверждено: Проректор по учебной и методической работе Е.А. Каменева
Сертификат: Fk87FUMbBO2RSdrhoHabBaUybVotyG8e
Дата: 27.03.2025 г.

М. А. Селиванова, Е. А. Овчинникова

Цифровые технологии в креативных индустриях

Рабочая программа дисциплины

для студентов, обучающихся по направлению подготовки

38.03.01 - Экономика

Образовательная программа:

Экономика и финансы

Профиль

Бизнес и финансы социальной сферы

Рекомендовано

Финансовый факультет

(протокол №56 от 20.05.2025)

Одобрено

Кафедра страхования и экономики социальной сферы

(протокол №12 от 23.04.2025)

Москва 2025

Содержание

Наименование разделов РПД		Стр.
1.	Наименование дисциплины	5
2.	Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине	5
3.	Место дисциплины в структуре образовательной программы	9
4.	Объем дисциплины(модуля) в зачетных единицах и в академических часах с выделением объема аудиторной (лекции, семинары) и самостоятельной работы обучающихся	9
5.	Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) дисциплины с указанием их объемов (в академических часах) и видов учебных занятий	9
5.1.	Содержание дисциплины	9
5.2.	Учебно-тематический план	11
5.3.	Содержание семинаров, практических занятий	12
6.	Перечень учебно-методического обеспечения для	14

	самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	
6.1.	Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение дисциплины, формы внеаудиторной самостоятельной работы	15
6.2.	Перечень вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю	18
7.	Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине	19
8.	Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины	27
9.	Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины	29
10.	Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	29
11.	Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных	30

	справочных систем	
12.	Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине	31

1. Наименование дисциплины

«Цифровые технологии в креативных индустриях».

2. Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Индикатор достижения компетенции	Результаты обучения
УК-4	Способность использовать прикладное программное обеспечение при решении профессиональных задач	Использует основные методы и средства получения, представления, хранения и обработки данных.	Знать: основные методы и средства получения, представления, хранения и обработки данных для решения профессиональных задач в креативных индустриях. Уметь: применять основные методы и средства получения, представления, хранения и обработки данных об организациях креативных индустрий (в том числе в зависимости от специфики вида).
		Демонстрирует владение профессиональными пакетами	Знать: профессиональные пакеты прикладных

		прикладных программ	программ для анализа креативных индустрий. Уметь: применять профессиональные пакеты прикладных программ для анализа креативных индустрий.
		Выбирает необходимое прикладное программное обеспечение в зависимости от решаемой задачи.	Знать: прикладное программное обеспечение в зависимости от решаемой задачи в деятельности организаций креативных индустрий. Уметь: выбирать необходимое прикладное программное обеспечение в зависимости от решаемой задачи в деятельности организаций креативных индустрий.
		Использует прикладное программное обеспечение для решения конкретных прикладных задач.	Знать: прикладное программное обеспечение для решения конкретных прикладных задач в креативных индустриях. Уметь: применять прикладное

			программное обеспечение для решения конкретных прикладных задач в креативных индустриях.
ПКП-2	Способность готовить информационно-аналитическое обеспечение разработки стратегических, текущих и оперативных прогнозов, планов организаций социальной сферы; осуществлять их мониторинг, анализировать и контролировать ход их выполнения	Оценивает современное состояние и тенденции развития организаций социальной сферы.	Знать: методы оценки современного состояния и тенденций развития креативных индустрий. Уметь: оценивать современное состояние и тенденции развития креативных индустрий.
		Разрабатывает, осваивает и внедряет программы развития современных социальных проектов и услуг.	Знать: программы развития современных проектов и услуг в сфере креативных индустрий. Уметь: разрабатывать рекомендации по совершенствованию программ развития современных проектов и услуг в сфере креативных индустрий.
		Определяет формы и методы контроля реализации	Знать: формы и методы контроля реализации

		социальных проектов и услуг.	проектов и услуг в сфере креативных индустрий. Уметь: применять методы контроля реализации проектов и услуг в сфере креативных индустрий.
ПКП-4	Способность рассчитывать, анализировать и интерпретировать информацию, необходимую для выявления тенденций в функционировании и развитии социальной сферы	Формирует и внедряет системы сбора и анализа статистических баз данных по функционированию и развитию социальной сферы.	Знать: системы сбора и анализа статистических баз данных по функционированию и развитию креативных индустрий. Уметь: применять системы сбора и анализа статистических баз данных по функционированию и развитию креативных индустрий.
		Разрабатывает, осваивает и внедряет программы развития социальной сферы на основе интерпретации информации.	Знать: программы развития креативных индустрий на основе интерпретации информации. Уметь: оценивать программы развития креативных индустрий на основе интерпретации информации.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Цифровые технологии в креативных индустриях» относится к «Модулю "Финансы креативных индустрий"»

4. Объем дисциплины(модуля) в зачетных единицах и в академических часах с выделением объема аудиторной (лекции, семинары) и самостоятельной работы обучающихся

Очная форма обучения

Вид учебной работы по дисциплине	Всего (в з/е и часах)	Семестр 6 (в часах)
Общая трудоемкость дисциплины	3/108	108
Контактная работа - Аудиторные занятия	34	34
<i>Лекции</i>	16	16
<i>Семинары, практические занятия</i>	18	18
Самостоятельная работа	74	74
Вид текущего контроля	Контрольная работа;	Контрольная работа
Вид промежуточной аттестации	Зачет;	Зачет

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) дисциплины с указанием их объемов (в академических часах) и видов учебных занятий

5.1. Содержание дисциплины

Тема 1. Цифровые технологии как инструмент развития креативных индустрий.

Понятие и виды цифровых технологий, применяемых в деятельности организаций креативных индустрий. Преимущества и недостатки цифровизации в креативных индустриях в России. Роль

цифровизации креативных индустрий в развитии инклюзивности общества. Примеры успешного опыта применения цифровых технологий в креативных индустриях зарубежных странах. Нормативные и правовые основы цифровой экономики и регулирование вопросов интеллектуальной собственности в креативных индустриях. Перспективы цифровой трансформации креативных индустрий в России.

Тема 2. Применение цифровых технологий в отдельных видах креативных индустрий.

Искусственный интеллект и аддитивные технологии в креативных индустриях: для медиа рынка, моды и искусства. Блокчейн как инновационный инструмент и способ защиты в креативных индустриях (сфера медиа, моды и искусства). Влияние VR на креативные индустрии (кино- и видеопроизводство, анимация; музыка и музыкальное продюсирование; видеоигры, мультимедиа, компьютерные игры, онлайн-игры; мода; дизайн; туризм и культурный туризм; музейный бизнес; реклама и маркетинговые коммуникации). Перспективы развития VR в креативных индустриях России (расширение доступности VR-оборудования и создание специализированных студий и платформ, программы финансирования и стимулирования развития VR-технологий в креативных отраслях, подготовка специалистов в области VR-технологий и их интеграции в креативные процессы). Интеграция VR с искусственным интеллектом, большими данными и другими инновациями. Креативные индустрии в метавселенных.

Тема 3. Маркетинг и брендинг в креативных индустриях в условиях цифровизации.

Актуальные методы создания и продвижения цифрового контента в креативных индустриях. Маркетинг на основе искусственного интеллекта и нейросетей в креативных индустриях. Инструменты цифрового маркетинга: моушн-дизайн, социальные медиа, контент-маркетинг, поисковая аналитика. Методы и технологии для разработки эффективных цифровых стратегий в креативных индустриях. Основы брендинга в креативных индустриях: понятие и принципы формирования брендового имиджа, исследование целевой аудитории и позиционирование бренда на рынке. Принципы создания визуальной и аудиальной идентичности

бренда, включая разработку логотипов, фирменного стиля, упаковки и звукового брендинга. Веб-дизайн и пользовательский интерфейс для создания привлекательных и интуитивно понятных цифровых платформ для бренда.

5.2. Учебно-тематический план

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование тем(разделов) дисциплины	Трудоемкость в часах				
		Всего	Контактная работа - Аудиторная работа		Самостоятельная работа	
			Общая, в т.ч.:	Лекции	Семинары, практические занятия	
1	Цифровые технологии как инструмент развития креативных индустрий.	36	12	6	6	24
2	Применение цифровых технологий в отдельных видах креативных индустрий.	36	12	6	6	24
3	Маркетинг и брендинг в креативных	36	10	4	6	26

	индустриях в условиях цифровизации.					
	Итого	108	34	16	18	74

5.3. Содержание семинаров, практических занятий

Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов для обсуждения на семинарах, практических занятиях	Формы проведения занятий
Цифровые технологии как инструмент развития креативных индустрий.	Понятие, виды и сущность цифровых технологий, применяемых в деятельности организаций креативных индустрий. Роль цифровизации в развитии креативных индустрий. Нормативные и правовые основы креативных индустрий. Зарубежный опыт применения цифровых технологий в креативных индустриях. Перспективы цифровой трансформации креативных индустрий в России. Рекомендуемые источники: Основная литература: 1, 2. Нормативно-правовые акты: 1-6.	Устный опрос, решение тестовых заданий, решение практических кейсов.

Применение цифровых технологий в отдельных видах креативных индустрий.	Искусственный интеллект и нейросети в креативных индустриях. Блокчейн как способ защиты авторских прав в креативных индустриях. Влияние VR-технологий на креативные индустрии (кино- и видеопроизводство, анимация, видеоигры и т.д.). Анализ больших данных в креативных индустриях. Интеграция VR с искусственным интеллектом, большими данными и другими инновациями. Создание метавселенных в креативном мире. Рекомендуемые источники: Основная литература: 1, 2. Дополнительная литература: 1. Нормативно-правовые акты: 1-6.	Обсуждение вопросов темы, решение тестовых заданий, решение практических кейсов.
Маркетинг и брендинг в креативных индустриях в условиях цифровизации.	Инструменты для захвата аудитории в креативных индустриях. NFT-брендинг: как цифровые коллекции и токены усиливают лояльность аудитории в арт-индустрии и гейминге. Искусственный интеллект в	Обсуждение вопросов темы. Выполнение практико-ориентированного задания.

	персонализации контента: как меняется подход к маркетингу через рекомендательные системы. Виртуальные инфлюенсеры и цифровые аватары: этика и эффективность их использования в продвижении креативных проектов. Цифровой сторителлинг в брендинге: интерактивные форматы (подкасты, мини-сериалы) создают эмоциональную связь с аудиторией. Экологичный цифровой брендинг: креативные индустрии используют виртуальную моду и 3D-визуализацию для снижения экоследа. Краудсорсинг и UGC (User-Generated Content): как платформы трансформируют взаимодействие брендов с сообществом. Рекомендуемые источники: Основная литература: 1, 2. Дополнительная литература: 1,2. Нормативно-правовые акты: 1-6.	
--	---	--

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

6.1. Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение дисциплины, формы внеаудиторной самостоятельной работы

Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение	Формы внеаудиторной самостоятельной работы
Цифровые технологии как инструмент развития креативных индустрий.	1. Новые бизнес-модели, появившиеся в условиях цифровизации креативных индустрий (NFT-маркетплейсы, подписка, краудфандинг).2. Этические проблемы, возникающие при использовании искусственного интеллекта в творчестве (плагиат, авторство, потеря человеческого фактора).3. Усиление культурного разнообразия в креативных индустриях, благодаря цифровым технологиям.4. Роль цифровых технологий в развитии креативных индустрий.5. Зарубежная практика организации VR-галерей, AR-перформансов, цифровых фестивалей.6. Риски цифровизации для традиционных креативных	Изучение нормативных правовых актов и научных публикаций по теме.

	индустрий. 7. Решение экологических проблем креативных индустрий с помощью цифровых технологий (сокращение отходов, виртуальная мода, цифровые дубликаты).	
Применение цифровых технологий в отдельных видах креативных индустрий.	1. Трансформация процесса создания контента в креативных индустриях (искусство, музыка, кино) с помощью цифровых технологий.2. Изменение восприятия искусства и развлечений с помощью VR/AR-технологии меняют (виртуальные выставки, иммерсивный театр, метавселенные).3. Влияние технологии CGI (Computer-Generated Imagery) и motion capture на производство современного кинематографа и анимации.4. Трансформация арт-рынка и ее влияние на взаимодействие художников и аудитории (NFT-платформы, VR-галереи, генеративный ИИ).5. Внедрение цифровых технологий (3D-моделирование, виртуальная примерка, блокчейн) в индустрию моды и развитие инклюзивной fashion-среды.	Изучение нормативных правовых актов и научных публикаций по теме.

Маркетинг и брендинг креативных индустриях в условиях цифровизации.	1. Инструменты для захвата аудитории в креативных индустриях.2. NFT-брендинг: как цифровые коллекции и токены усиливают лояльность аудитории в арт-индустрии и гейминге.3. Искусственный интеллект в персонализации контента: как меняется подход к маркетингу через рекомендательные системы.4. Виртуальные инфлюенсеры и цифровые аватары: этика и эффективность их использования в продвижении креативных проектов.5. Цифровой сторителлинг в брендинге: интерактивные форматы (подкасты, мини-сериалы) создают эмоциональную связь с аудиторией.6. Экологичный цифровой брендинг: креативные индустрии используют виртуальную моду и 3D-визуализацию для снижения экоследа.7. Краудсорсинг и UGC (User-Generated Content): как платформы трансформируют взаимодействие брендов с сообществом.	Изучение нормативных правовых актов и научных публикаций по теме.
--	--	--

6.2. Перечень вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю

1. Генеративный дизайн: как алгоритмы создают уникальные произведения искусства (на примере DALL-E, Midjourney).
2. Цифровые двойники городов: использование 3D-моделирования в урбанистике и архитектурных проектах.
3. Токенизация творчества: как блокчейн меняет монетизацию контента для художников и музыкантов.
4. Виртуальные инфлюенсеры: искусственный интеллект как новый медийный персонаж.
5. Цифровой театр: онлайн-спектакли и интерактивные постановки в эпоху пандемии.
6. Экосистема креативных инструментов на базе ИИ.
7. Коллаборации между людьми и ИИ: примеры в литературе, кино и визуальном искусстве.
8. Цифровая мода: виртуальная одежда для соцсетей и метавселенных.
9. Этика использования ИИ в журналистике: автоматизация новостей и фейки.
10. Интерактивное кино: как выбор зрителя меняет сюжет (Netflix Bandersnatch и аналоги).
11. Цифровые фестивали: опыт проведения музыкальных ивентов в VR-пространствах.
12. Использование motion capture в анимации и игровой индустрии: от кино до AAA-игр.
13. Креативные индустрии и кибербезопасность: защита цифрового искусства от пиратства.
14. AR-реклама в городской среде: цифровые билборды и их влияние на восприятие пространства.
15. ИИ-кураторы: алгоритмы подбора контента в музеях и галереях.

16. Цифровые инструменты для сохранения языкового наследия: анимация, подкасты, мобильные приложения.

17. Гейм-дизайн как искусство: нарративные эксперименты в indie-играх (пример: «Disco Elysium»).

18. Цифровые архивы моды: оцифровка исторических костюмов для образования и вдохновения.

19. Технологии volumetric video: создание голографических выступлений музыкантов и актеров.

20. Роль цифровых технологий в инклюзивном дизайне: проекты для людей с ограниченными возможностями.

Дополнительная информация:

Критерии балльной оценки различных форм текущего контроля успеваемости содержатся в соответствующих методических рекомендациях кафедры

7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Перечень компетенций с указанием индикаторов их достижения в процессе освоения образовательной программы содержится в разделе 2.
Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине.

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки индикаторов достижения компетенций, умений и знаний

УК-4 Способность использовать прикладное программное обеспечение при решении профессиональных задач

1) Использует основные методы и средства получения, представления, хранения и обработки данных.

Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции

Знать: основные методы и средства получения, представления, хранения и обработки данных для решения профессиональных задач в креативных индустриях.

Уметь: применять основные методы и средства получения, представления, хранения и обработки данных об организациях креативных индустрий (в том числе в зависимости от специфики вида).

Типовые контрольные задания

Используя данные, представленные на сайте ФНС России, проведите анализ динамики числа организаций креативных индустрий в России в разрезе организационно-правовых форм, видов деятельности, регионов и т.д. Сделайте выводы и предложите пути развития данной отрасли в ближайшей перспективе.

2) Демонстрирует владение профессиональными пакетами прикладных программ

Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции

Знать: профессиональные пакеты прикладных программ для анализа креативных индустрий.

Уметь: применять профессиональные пакеты прикладных программ для анализа креативных индустрий.

Типовые контрольные задания

Используя Yandex DataLens, составьте графики и дашборды по тенденциям развития онлайн-кинотеатров в России за последние три года. Для этого рекомендуется использовать данные, представленные на сайте: <https://www.kinometro.ru/>

3) Выбирает необходимое прикладное программное обеспечение в зависимости от решаемой задачи.

Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции

Знать: прикладное программное обеспечение в зависимости от решаемой задачи в деятельности организаций креативных индустрий.

Уметь: выбирать необходимое прикладное программное обеспечение в зависимости от решаемой задачи в деятельности организаций креативных индустрий.

Типовые контрольные задания

Необходимо провести анализ эффективности использования отечественных видеохостингов (Rutube, VKвидео) для продвижения продуктов и услуг на примере любого вида креативной индустрии в России за предыдущие 3 года.

4) Использует прикладное программное обеспечение для решения конкретных прикладных задач.

Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции

Знать: прикладное программное обеспечение для решения конкретных прикладных задач в креативных индустриях.

Уметь: применять прикладное программное обеспечение для решения конкретных прикладных задач в креативных индустриях.

Типовые контрольные задания

Необходимо провести анализ преимуществ и недостатков отечественных видеохостингов (Rutube, VKвидео) для развития организаций креативной индустрии в России. Сделать обоснованные выводы и предложить рекомендации по совершенствованию отечественных видеохостингов.

ПКП-2 Способность готовить информационно-аналитическое обеспечение разработки стратегических, текущих и оперативных прогнозов, планов организаций социальной сферы; осуществлять их мониторинг, анализировать и контролировать ход их выполнения

1) Оценивает современное состояние и тенденции развития организаций социальной сферы.

Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции

Знать: методы оценки современного состояния и тенденций развития креативных индустрий.

Уметь: оценивать современное состояние и тенденции развития креативных индустрий.

Типовые контрольные задания

Провести анализ влияния цифровых технологий на сектор креативных индустрий в отдельном регионе России (можно выбрать любой регион для примера). Описать применяемые цифровые технологии и эффект от их применения, влияние на планы развития данного вида креативной индустрии.

2) Разрабатывает, осваивает и внедряет программы развития современных социальных проектов и услуг.

Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции

Знать: программы развития современных проектов и услуг в сфере креативных индустрий.

Уметь: разрабатывать рекомендации по совершенствованию программ развития современных проектов и услуг в сфере креативных индустрий.

Типовые контрольные задания

Необходимо провести анализ развития креативных индустрий в регионе России на выбор, изучить программы развития и выявить проблемы. Разработать рекомендации по совершенствованию программ развития креативных индустрий в исследуемом регионе.

3) Определяет формы и методы контроля реализации социальных проектов и услуг.

Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции

Знать: формы и методы контроля реализации проектов и услуг в сфере креативных индустрий.

Уметь: применять методы контроля реализации проектов и услуг в сфере креативных индустрий.

Типовые контрольные задания

Необходимо провести анализ действующих нормативно-правовых документов в области развития креативных индустрий в России. Изучить Распоряжение Правительства Российской Федерации от 20.09.21 № 2613-р «Об утверждении Концепция развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года». Проанализировать результаты реализации Концепции и представить в виде аналитической записки.

ПКП-4 Способность рассчитывать, анализировать и интерпретировать информацию, необходимую для выявления тенденций в функционировании и развитии социальной сферы

1) Формирует и внедряет системы сбора и анализа статистических баз данных по функционированию и развитию социальной сферы.

Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции

Знать: системы сбора и анализа статистических баз данных по функционированию и развитию креативных индустрий.

Уметь: применять системы сбора и анализа статистических баз данных по функционированию и развитию креативных индустрий.

Типовые контрольные задания

На основе статистических данных о развитии креативных индустрий в России за последние три года (значение индекса креативного капитала в российских городах, количество организаций креативных индустрий, их вид деятельности, по масштабам организации (средние, малые, крупные) и т.д.), необходимо составить графики и дашборд. Для выполнения задания рекомендуется использовать Yandex DataLens.

2) Разрабатывает, осваивает и внедряет программы развития социальной сферы на основе интерпретации информации.

Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции

Знать: программы развития креативных индустрий на основе интерпретации информации.

Уметь: оценивать программы развития креативных индустрий на основе интерпретации информации.

Типовые контрольные задания

Необходимо оценить состояние и перспективы развития кротивной индустрии "Анимация". Для этого стоит сделать акцент на барьерах и тенденциях в аннимационной индустрии, рассмотреть экспортный потенциал индустрии, международный опыт поддержки индустрии, отраслевые инициативы по развитию данной индустрии.

Примеры практико-ориентированных заданий

Задание 1. Создание цифрового арт-проекта с использованием генеративного ИИ.

Цель: Исследовать возможности искусственного интеллекта в творчестве и создать серию работ, отражающих уникальный стиль.
Инструменты : Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion, Runway ML.

Этапы:

1. Выберите тему (например, «Город будущего», «Симбиоз природы и технологий»).
2. Сгенерируйте 5–10 изображений с помощью ИИ, экспериментируя с промптами и стилями.
3. Отберите 3 лучшие работы и доработайте их в графическом редакторе.
4. Проанализируйте:
 - Как ИИ повлиял на творческий процесс?

- Какие этические вопросы возникают при использовании алгоритмов в искусстве?

Результат: Презентация с визуалами и кратким отчетом о проделанной работе.

Пример: Серия цифровых коллажей для виртуальной выставки на ArtStation.

Задание 2. Разработка концепции иммерсивного мероприятия с использованием VR/AR

Цель: Спроектировать интерактивное событие для креативной индустрии (мода, музыка, театр) с применением цифровых технологий.

Инструменты: платформы типа Spatial.io.

Этапы:

1. Выберите направление (например, VR-показ мод, AR-квест в музее).
2. Опишите сценарий: целевая аудитория, механики взаимодействия, длительность.
3. Предложите стратегию продвижения через социальные сети (ВКонтакте, сторис).

Результат: Питч-презентация с визуализацией идеи и техническими требованиями.

Пример: AR-гид по уличному искусству с геолокационными метками.

Критерии оценки для представленных заданий:

- оригинальность идеи;
- умение работать с цифровыми инструментами;
- анализ практической применимости технологии;
- качество визуальной и текстовой презентации.

Примерные вопросы для подготовки к Зачету

1. Дайте определение цифровым технологиям и перечислите их основные виды, применяемые в креативных индустриях.
2. Какие преимущества и недостатки цифровизации характерны для креативных индустрий в России? Приведите примеры.
3. Объясните, как цифровизация креативных индустрий способствует развитию инклюзивности общества.
4. Назовите нормативно-правовые акты, регулирующие цифровую экономику и интеллектуальную собственность в России.
5. Опишите успешный зарубежный опыт внедрения цифровых технологий в креативных индустриях (на примере США, Южной Кореи или ЕС).
6. Опишите перспективы цифровой трансформации креативных индустрий в России.
7. Как цифровые технологии влияют на снижение барьеров для малого бизнеса в креативных индустриях?
8. Приведите примеры применения цифровых технологий в отдельных видах креативных индустрий.
9. Приведите примеры использования искусственного интеллекта в медиаиндустрии (кино, журналистика, музыка).
10. Как аддитивные технологии (3D-печать) применяются в индустрии моды и искусства?
11. Объясните, как блокчейн защищает авторские права в сфере цифрового искусства или музыки.
12. Опишите влияние VR на кинопроизводство и анимацию: плюсы, минусы, кейсы.
13. Как VR-технологии трансформируют музейный бизнес и культурный туризм?
14. Какие меры необходимы для развития VR-индустрии в России (оборудование, финансирование, кадры)?

15. Как интеграция VR с искусственным интеллектом может изменить креативные процессы в дизайне?
16. Что такое метавселенные и как они связаны с креативными индустриями? Приведите примеры.
17. Назовите этические проблемы использования deepfake-технологий в медиа и искусстве.
18. Почему видеоигры считаются ключевой площадкой для экспериментов с VR и AR?
19. Какие методы создания цифрового контента наиболее эффективны для продвижения в креативных индустриях?
20. Как нейросети и ИИ используются в таргетированной рекламе (примеры: Spotify, Netflix)?
21. Объясните роль моушн-дизайна в маркетинговых кампаниях в социальных сетях (TikTok, Instagram).
22. Назовите этапы разработки цифровой стратегии для креативного стартапа (мода, кино, дизайн).
23. Какие принципы формирования брендового имиджа критически важны в условиях цифровизации?
24. Как звуковой брендинг и фирменный стиль усиливают идентичность бренда в цифровом пространстве?
25. Почему юзабилити и UX/UI-дизайн стали ключевыми факторами успеха цифровых платформ для креативных брендов?

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Нормативно-правовые акты:

1. Указ Президента Российской Федерации от 24.12.2014 № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики».
2. Федеральный закон "О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации" от 08.08.2024 N 330-ФЗ (последняя редакция).

3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 20.09.21 № 2613-р «Об утверждении Концепция развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года».

4. Перечень поручений по итогам посещения выставки «Развитие креативной экономики в России» (утв. Президентом Российской Федерации 15.08.2023 № Пр-1593).

5. Постановление Правительства Москвы от 10.07.2019 № 868-ПП «О реализации пилотного проекта по созданию в городе Москве креативных технопарков».

6. Постановление Правительства Москвы от 23.11.2021 № 1815-ПП «О реализации пилотного проекта по созданию в городе Москве креативных кластеров и креативных пространств».

Основная литература:

1. Барков , Сергей Александрович Управление человеческими ресурсами : учебник и практикум для вузов / С. А. Барков [и др.] ; ответственные редакторы С. А. Барков, В. И. Зубков. Электрон. дан. Москва : Юрайт , 2025 427 с (Высшее образование) URL: <https://urait.ru/bcode/568774> (дата обращения: 12.02.2025). Режим доступа: Электронно-библиотечная система Юрайт, для авториз. пользователей <https://urait.ru/bcode/568774> ISBN 978-5-534-17946-0 : 2059.00

2. Селезнева , Лариса Васильевна Подготовка рекламного и PR-текста : учебник для вузов / Л. В. Селезнева. Электрон. дан. Москва : Юрайт , 2025 185 с (Высшее образование) URL: <https://urait.ru/bcode/563394> (дата обращения: 12.02.2025). Режим доступа: Электронно-библиотечная система Юрайт, для авториз. пользователей <https://urait.ru/bcode/563394> ISBN 978-5-534-16844-0 : 819.00

Дополнительная литература:

1. Музыкант , Валерий Леонидович Основы интегрированных коммуникаций: теория и современные практики в 2 ч. Часть 1. Стратегии, эффективный брендинг : учебник и практикум для вузов / В. Л. Музыкант. 2-е изд. , испр. и доп Электрон. дан. Москва :

Юрайт , 2025 475 с (Высшее образование) URL: <https://urait.ru/bcode/561316> (дата обращения: 12.02.2025). Режим доступа: Электронно-библиотечная система Юрайт, для авториз. пользователей <https://urait.ru/bcode/561316> ISBN 978-5-534-14309-6 : 2419.00

2. Душкина , Майя Рашидовна Технологии рекламы и связей с общественностью в маркетинге : учебник для вузов / М. Р. Душкина. Электрон. дан. Москва : Юрайт , 2024 462 с (Высшее образование) URL: <https://urait.ru/bcode/543173> (дата обращения: 12.02.2025). Режим доступа: Электронно-библиотечная система Юрайт, для авториз. пользователей <https://urait.ru/bcode/543173> ISBN 978-5-534-12811-6 : 2219.00

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. Министерство экономического развития Российской Федерации URL: <https://economy.gov.ru/>
2. Электронная библиотека Финансового университета (ЭБ) <http://elib.fa.ru/> (<http://library.fa.ru/files/elibfa.pdf>)
3. Электронно-библиотечная система BOOK.RU <http://www.book.ru>
4. www.government.ru - Официальный сайт Правительства Российской Федерации
5. Образовательная платформа "ЮРАЙТ" <https://urait.ru/>

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Бакалаврам при подготовке следует использовать Методические рекомендации по планированию и организации внеаудиторной самостоятельной работы студентов по образовательным программам бакалавриата и магистратуры в Финансовом университете, утвержденным Приказом №1040/о от 11 мая 2021 года,

и методические рекомендации, разработанные кафедрой страхования и экономики социальной сферы.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных справочных систем

- Комплект лицензионного программного обеспечения:

1. Adobe Acrobat
2. Figma
3. LMS Moodle
4. Miro
5. Tilda
6. Microsoft Office (Windows)
7. Windows
8. Libre Office
9. Power BI
10. Kaspersky

- Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Информационно-правовая система «Гарант»
2. Информационно-правовая система «Консультант Плюс»
3. Размещение ЭУК: <https://www.campus.fa.ru/>
4. Yandex DataLens
5. База научных статей Национального бюро экономических исследований (NBER).

- Сертифицированные программные и аппаратные средства защиты информации

1. не предусмотрены

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. **Учебная аудитория** для проведения учебных занятий, предусмотренных программой, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения: мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), набор демонстрационного оборудования (проектор, экран)

2. **Компьютерный класс** для проведения учебных занятий, предусмотренных программой, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенный оборудованием и техническими средствами обучения: мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), персональные компьютеры, набор демонстрационного оборудования (проектор, экран)