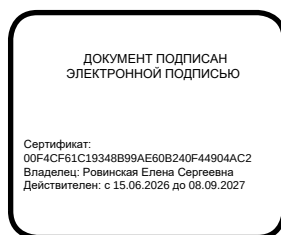


МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»
Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования «Российский государственный институт сценических искусств»
в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства»

Школа креативных индустрий



Утверждаю:
И.о. первого проректора – проректора
по учебной работе
Е.С. Ровинская
«_____» _____ 2026 г.

Рабочая программа
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Основы креативного продюсирования»

1 год обучения

УТВЕРЖДЕНА на заседании кафедры продюсерства и общенаучных дисциплин филиала
РГИСИ в Кемерово, протокол №9 от 30.06.2026 г.

Кемерово 2026

Настоящая Рабочая программа составлена к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы креативного продюсирования», утвержденной И.о. первого проректора – проректора по учебной работе Российского государственного института сценических искусств Е.С. Ровинской «30» июля 2026 г.

Разработчики:

Мосина М. А, креативный продюсер ШКИ г. Кемерово

Ненилин С.Н, заместитель директора ШКИ г. Кемерово, кандидат педагогических наук

Кирилов К.О, руководитель образовательных программ ШКИ г. Кемерово

Ненилин С.Н., заместитель директора ШКИ г. Кемерово, кандидат педагогических наук

Дмитриева Н.В., заведующий кафедрой продюсерства и общенаучных дисциплин,

кандидат экономических наук, доцент филиала РГИСИ в г. Кемерово

Согласовано:

Начальник учебно-методического управления

_____ / Т. В. Сиднева/

Оглавление

Особенности организации образовательного процесса.....	4
Цели и задачи.....	Ошибка! Закладка не определена.
Учебный план 1 года обучения	Ошибка! Закладка не определена.
Содержание программы 1 года обучения	10
Планируемые результаты	221
Оценочные материалы и методические материалы	2222
Методическое обеспечение программы.....	Ошибка! Закладка не определена. 3
Материально-техническое обеспечение	27
Литература	239
Интернет-источники	29
Приложение 1: упражнения, тренинги и игры	30

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы креативного продюсирования» предназначена для художественно-эстетического воспитания обучающихся и развития их творческих способностей в области креативного продюсирования. Программа составлена по направлению основы креативного продюсирования в Школе креативных индустрий и предусматривает реализацию пяти образовательных модулей: 1. Креативность и генерация идей; 2. Коммуникации и проектная презентация идей; 3. Командная работа и лидерство, модуль 4. Критическое мышление и принятие решений; 5. Итоговый межстудийный проект. Обучающиеся, освоившие данную программу, смогут продолжить обучение в Филиале федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российский государственный институт сценических искусств» в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства» по направлениям подготовки: «Продюсерство», «Звукорежиссура аудиовизуальных искусств», «Кинооператорство» и другие.

Особенности организации образовательного процесса

Особенностью образовательного процесса является комплексность и многообразие направлений деятельности обучающихся, масштабность педагогических целей и задач. Образовательный процесс организован преимущественно на интерактивных формах проведения занятий: все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают, думают и чувствуют, – это способствует формированию высокого уровня эмоционального единения обучающихся.

В ходе обучения обучающиеся расширяют границы творческого воображения, фантазии, внимания и свободы в процессе изучения сферы креативных индустрий. Для этого используются эффективные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, тренинги, ролевые игры, проектная деятельность, коллективная творческая деятельность, событийные мероприятия. Такой подход дает возможность обучающимся применять на практике полученные теоретические знания и приобретать ценные умения.

Цель программы: содействие эстетическому и интеллектуальному развитию личности обучающихся, воспитание их творческой индивидуальности, содействие самовыражению и самореализации посредством приобщения к сфере креативных индустрий и художественной деятельности.

Задачи

Обучающие:

- сформировать представление об истории сферы креативных индустрий;
- сформировать представление о ключевых направлениях развития сферы креативных индустрий;
- изучить особенности продюсерской деятельности;
- сформировать представление о специфике проектной деятельности в сфере креативных индустрий;
- сформировать представление о профессии продюсера, а также существующих современных визуальных и цифровых технологиях;
- обеспечить целостную профессиональную ориентацию обучающихся в спектре направлений креативных индустрий;

Развивающие:

- развить эстетическое восприятие в сфере креативных индустрий;
- развить внимание, память, творческое и образное мышление;
- развить креативные и коммуникативные способности;
- развить навыки работы в команде;

- развить технику и культуру речи;
- развить индивидуальные творческие способности через возможности использования проектного подхода в обучении;
- развить навыки генерации и продвижения идей на рынке креативных индустрий;
- развить навыки самостоятельной творческой деятельности, дружеские и партнерские отношения внутри коллектива;
- сформировать опыт самостоятельной и коллективной творческой, проектной деятельности.

Воспитательные:

- привлечь обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- сформировать умение работать в команде, умение выслушать друг друга;
- воспитать чувство ответственности за партнеров и за себя;
- сформировать умение поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитать самостоятельность и инициативность.

1 год обучения

Учебный план 1 года обучения

Количество недель в учебном году: 36 (4 недели каникул)

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Модуль 1. Креативность и генерация идей	12	69	81	
1.1	Вводное занятие. Знакомство. Инструктаж по технике безопасности. Формирование творческой среды	1	2	3	Наблюдение, беседа, опрос
1.2	Принципы креативного мышления	1	2	3	Наблюдение, беседа, опрос
1.3	Креативность как навык будущего	1	2	3	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, игры
1.4	Дизайн-мышление как инструмент создания идей	1	5	6	Наблюдение, анализ проектов в сфере креативных индустрий
1.5	Исследование аудитории и выявление потребностей	1	5	6	Наблюдение, анализ маркетинговых исследований в сфере креативных индустрий

1.6	Генерация идей	1	5	6	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, игры
1.7	Поиск нестандартных решений	1	5	6	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, игры
1.8	Визуализация и прототипирование идей	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, игры
1.9	Тестирование идей и получение обратной связи	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинги
1.10	Разработка концепции проекта	1	11	12	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинги
1.11	Подготовка презентации идеи	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, проектирование
1.12	Защита концепции проекта	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, питчинг
2.	Модуль 2. Коммуникации и проектная презентация идей	10	44	54	
2.1	Основы эффективной коммуникации	1	2	3	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинги

2.2	Эмоциональный интеллект	1	2	3	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, игры
2.3	Активное слушание	1	2	3	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, игры
2.4	Искусство повествования	1	5	6	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, сторителлинг
2.5	Самопрезентация	1	5	6	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинг
2.6	Публичные выступления	1	5	6	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинг
2.7	Работа с аудиторией	1	5	6	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинг
2.8	Обратная связь	1	2	3	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинг
2.9	Презентация проекта	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, презентация проекта

2.10	Питчинг идей	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, защита идеи
3.	Модуль 3. Командная работа и лидерство	10	44	54	
3.1	Команда и командные роли	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, игры
3.2	Лидерство в проектной деятельности	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, игры
3.3	Доверие и ответственность в команде	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинги
3.4	Гибкие методы управления проектами	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинги
3.5	Планирование командной работы	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинги
3.6	Проведение эффективных встреч и обсуждений	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинги
3.7	Управление конфликтами	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинги

3.8	Совместное принятие решений	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинги
3.9	Реализация командного кейса	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинги
3.10	Анализ эффективности работы команды	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, игры
4.	Модуль 4. Критическое мышление и принятие решений	12	69	81	
4.1	Основы критического мышления	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, игры
4.2	Логика и аргументация	1	2	3	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, игры
4.3	Когнитивные искажения	1	2	3	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинг
4.4	Проверка информации	1	2	3	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, игры
4.5	Анализ проблем. Теория – методы анализа информации и принятия решений	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание

4.6	Формулирование гипотез	1	2	3	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание
4.7	Оценка рисков	1	2	3	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание
4.8	Анализ кейсов	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание
4.9	Системное мышление	1	5	6	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинг
4.10	Принятие решений в условиях неопределенности	1	5	6	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание, тренинг
4.11	Решение проектных кейсов	1	17	18	Наблюдение, анализ, групповая работа, практическое задание
4.12	Защита решений	1	8	9	Наблюдение, анализ, групповая работа, проектный питчинг
5.	Модуль 5. Итоговый межстудийный проект	-	54	54	
5.1	Подготовка и защита итогового проекта перед аудиторией.	-	54	54	Наблюдение, практическое задание, показы
	ИТОГО	44	280	324	

Содержание программы 1 года обучения

В течение первого года обучающиеся получают первоначальные знания и умения в области продюсирования в сфере креативных индустрий, открывают для себя свободу творческого проектирования, коллективной деятельности, у них закладывается фундамент

для углубленного представления о профессии продюсера и процессе продюсирования как отдельном виде трудовой деятельности. Основной формой работы в этот период являются погружение обучающихся в технологические этапы создания креативных проектов: от генерации идеи до финального воплощения.

Модуль 1. Креативность и генерация идей

Тема 1.1 Вводное занятие. Знакомство. Инструктаж по технике безопасности. Формирование творческой среды

Теория: Знакомство с содержанием программы, ее целями и задачами. Рассмотрение понятия «креативное продюсирование» – процесса создания, организации и продвижения творческих проектов в сфере креативных индустрий. Обсуждение принципов взаимодействия в группе, норм конструктивного общения и правил безопасной творческой среды. Общий инструктаж по технике безопасности.

Практика: Игры на знакомство и командообразование («Две правды и одна ложь», «Найди свою пару», «Общий знаменатель» и т.д.). Выполнение упражнений на выявление интересов участников («Чемодан, мясорубка, мусорное ведро», «Карта интересов» и т.д.). Создание карты группы, отражающей увлечения, опыт и ожидания обучающихся от программы.

Тема 1.2 Принципы креативного мышления

Теория: Креативность как универсальная компетенции XXI века. Особенности дивергентного и конвергентного мышления, принципы открытости новому опыту, принятия различных точек зрения и поиска альтернативных решений.

Практика: Упражнения на развитие гибкости мышления, ассоциативности и оригинальности («100 способов использования...», «Смена перспективы», «Случайные ассоциации» и т.д.). Решение творческих задач с несколькими вариантами ответа.

Тема 1.3 Креативность как навык будущего

Теория: Роль креативности в развитии общества и экономики. Примеры успешных креативных проектов в сфере дизайна, медиа, музыки, кино, анимации, цифровых технологий и предпринимательства.

Практика: Анализ кейсов из российских и международных креативных индустрий (например, «Яндекс» как экосистема креативных сервисов, «Сбер» финансово-экономическая креативная экосистема, «Гусьгусь» - подкаст-студия Arzamas и т.д.) Определение факторов успешности проектов.

Тема 1.4 Дизайн-мышление как инструмент создания идей

Теория: Основные этапы дизайн-мышления: исследование, выявление проблемы, генерация идей, создание прототипов и тестирование решений. Значение пользовательского опыта в разработке продуктов, проектов для сферы креативных индустрий и общества в целом.

Практика: Работа над учебными кейсами. Разработка вариантов решения реальных проблем с использованием алгоритма дизайн-мышления (кейс «Проектирование нового креативного парка на территории филиала РГИСИ в г. Кемерово», кейс «Библиотека нового поколения для обучающихся ШКИ» и т.д.)

Тема 1.5 Исследование аудитории и выявление потребностей

Теория: Понятие «целевая аудитория», потребности, интересы и пользовательский опыт. Механизмы вовлечения населения к участию в проекте сферы креативных индустрий: опыт и перспективы. Методы исследования аудитории: интервью, наблюдение, анкетирование. Возможности сферы креативных индустрий для различных целевых аудиторий.

Практика: Проведение интервью, создание карты эмпатии и портрета пользователя (тренинг «Глубокое погружение: Создание карты эмпатии», тренинг «От инсайта к портрету: Формирование образа пользователя», тренинг «Поиск проблемы: Анализ «Как мы можем?»). Анализ полученных данных.

Тема 1.6 Генерация идей

Теория: Методы поиска идей: мозговой штурм, метод случайных ассоциаций, морфологический анализ. Разделение процесса генерации и критики. Рассмотрение предмета мозгового штурма через призму совершенно других областей или объектов (замена, комбинирование, адаптация, модификация).

Практика: Создание банка идей для индивидуальных и командных проектов. Тренинги «Биржа идей», «Открытое голосование», «Шляпы мышления», «Матрица принятия решений».

Тема 1.7 Поиск нестандартных решений

Теория: Механизмы преодоления шаблонного мышления и методы развития творческой гибкости. Нестандартные задачи. Трансформация привычных объектов и ситуаций. Создание альтернативных сценариев развития событий.

Практика: Упражнения и тренинги на развитие способностей находить оригинальные и эффективные решения (упражнение «Друдлы» (Развитие ассоциативности и воображения), упражнение «Сломанный стул» (латеральное мышление), тренинг «Офисный детектив», тренинг «Ограничение – это ресурс» и т.д.).

Тема 1.8 Визуализация и прототипирование идей

Теория: Способы визуального представления информации и проектных замыслов. Ресурсы для визуализации и прототипирования идей. Формы представления результатов. Механизмы донесения замысла до заказчика или аудитории.

Практика: Создание интеллект-карт, схем, раскадровок, концептуальных моделей и визуальных презентаций (Интеллект-карта «Онлайн заказ в кафе», раскадровка «Геймифицированная игра для изучения английского языка» и т.д.)

Тема 1.9 Тестирование идей и получение обратной связи

Теория: Тестирование идей и получение обратной связи, как процесс минимизации рисков перед полноценной разработкой. Выявление слабых мест, барьеров и истинных потребностей аудитории. Проверка ценностного предложения: решает ли креативный продукт проблему пользователя и готов ли он за это платить?

Практика: Отработка нескольких ключевых гипотез (например, «Пользователи готовы платить за функцию «Х»»). Проведение коротких интервью с 5 – 8 представителями целевой аудитории по заранее составленному набору вопросов, наблюдение за реакцией на прототип, сбор инсайта (1–2 ключевых откликов), который либо подтверждают ценность креативной идеи, либо указывают на необходимость её кардинальной переработки или отказа от неё.

1.10 Разработка концепции проекта

Теория: Структура концепции проекта: идея, цель, аудитория, ценность, формат реализации. Кристаллизация креативной идеи в целостное видение. Какую проблему решает проект? Кто наш пользователь? В чём уникальное ценностное предложение и каков характер креативного продукта, его тон, стиль и ключевые особенности?

Практика: Разработка концепции собственного креативного проекта, включающей название проекта, описание проблемы и предлагаемого решения, портрет целевой аудитории, анализ конкурентных проектов и формулировку уникального предложения, а также мудборд для определения визуального стиля креативного проекта. Обучающиеся синтезируют результаты тестирования (инсайты, ответы портреты аудитории) и с помощью метода «мозгового штурма» формулируют ключевые элементы концепции.

Тема 1.11 Подготовка презентации идеи

Теория: Искусство превращения сложной информации в убедительную и запоминающуюся историю. Основы и структура проектной презентации. Фокус на одной главной мысли. Логика построения выступления и визуального сопровождения.

Практика: Подготовка и структуризация презентации проекта по формуле: проблема, решение, объём креативного рынка, бизнес-модель, команда и запрос аудитории. Создание визуальных прототипов ключевых слайдов в Figma или PowerPoint.

Тема 1.12 Защита концепции проекта

Теория: Особенности подготовки креативного проекта к защите. Психологические и личностные качества спикера. Развитие навыков аргументации, самопрезентации и публичного выступления.

Практика: Публичная защита концепции проекта перед группой и экспертами.

Модуль 2. Коммуникации и проектная презентация идей

Тема 2.1 Основы эффективной коммуникации

Теория: Знакомство с понятием «коммуникация» как основным инструментом взаимодействия в проектной деятельности. Виды коммуникации, особенности вербального и невербального общения, основные элементы коммуникативного процесса. Роли коммуникации в деятельности креативного продюсера, который организует взаимодействие между участниками проекта, партнерами, заказчиками и аудиторией.

Практика: Упражнения на установление контакта, передачу и восприятие информации (упражнение «Слепой и Поводырь», упражнение «Рисование по инструкции», упражнение «Перефразирование» и т.д.). Анализ ситуаций эффективного и неэффективного общения. Работа в парах и малых группах.

Тема 2.2 Эмоциональный интеллект

Теория: Понятие «эмоциональный интеллект» как способность понимать собственные эмоции и эмоции окружающих людей. Навыки саморегуляции, эмпатии и эмоциональной устойчивости. Влияние эмоционального интеллекта на качество коммуникации и эффективность работы в команде.

Практика: Тренинги и кейсы на распознавание эмоций, анализ коммуникативных ситуаций, решение кейсов, связанных с эмоциональным взаимодействием участников проектов (тренинг: «Эмоциональный компас в проекте», кейс «Срыв сроков», кейс «Идея-фикс»).

Тема 2.3 Активное слушание

Теория: Принципы активного слушания: внимание к собеседнику, уточнение информации, перефразирование и поддержка диалога. Значение эмпатии для построения доверительных отношений в коллективе и взаимодействия с аудиторией.

Практика: Упражнения в парах, моделирование ситуаций общения, выполнение заданий на понимание позиции другого человека и корректную обратную связь (упражнение «Техника бутерброда», упражнение «Детективное интервью», упражнение «Зеркало» и т.д.)

Тема 2.4 Искусство повествования

Теория: Основы создания историй как инструмента передачи информации и эмоционального воздействия на аудиторию. Структура истории, образ героя, конфликт, развитие действия и финал. Роль повествования в продвижении креативных идей и проектов.

Практика: Создание собственных историй на основе жизненного опыта и креативных проектных идей. Анализ известных примеров различных интересных историй, представленных в кино, рекламе, социальных и культурных проектах.

Тема 2.5 Самопрезентация

Теория: Способы формирования «первого впечатления», особенности самопрезентации в образовательной и профессиональной среде. Понятия «личный образ», «репутация» и «индивидуальный стиль коммуникации».

Практика: Подготовка и проведение самопрезентации. Упражнения на развитие уверенности, управление голосом и невербальными средствами общения (упражнение «Глашатай», упражнение «Стенка», упражнение «Замедленная съемка» и т.д.)

Тема 2.6 Публичные выступления

Теория: Основы подготовки публичного выступления: определение цели, структуры и ключевых сообщений. Основные инструменты публичной коммуникации. Способы удержания внимания аудитории и преодоления волнения.

Практика: Подготовка коротких выступлений на заданные темы. Упражнения для работы над голосом, дикцией, жестами и зрительным контактом (упражнение «Гимнастика для языка и губ», упражнение «Скороговорка с пробкой», упражнение «Мычание», упражнение «Сила взгляда», упражнение «Рассказ с жестами» и т.д.).

Тема 2.7 Работа с аудиторией

Теория: Особенности взаимодействия с различными аудиториями. Методы удержания внимания, вовлечения участников и организации обратной связи. Конструктивное взаимодействие с аудиторией. Инструменты адаптации содержания выступления под особенности аудитории.

Практика: Мини-презентации, работа с вопросами аудитории, анализ успешных выступлений и презентаций. Кейсы для работы с различной аудиторией (кейс «Потерянная аудитория», кейс «Трудный вопрос», кейс «Секундная заминка» и т.д.)

Тема 2.8 Обратная связь

Теория: Принципы и механизмы предоставления и получения обратной связи. Правила конструктивной критики. Способы поддержки и развития идей через обсуждение результатов деятельности.

Практика: Взаимная оценка проектных работ, обсуждение сильных сторон и зон роста, выполнение упражнений на корректное выражение собственного мнения (упражнение «Я-высказывание», упражнение «Аквариум», упражнение «Согласие с дополнением» и т.д.)

Тема 2.9. Презентация проекта

Теория: Структура проектной презентации: проблема, идея, аудитория, решение, ожидаемый результат. Принципы визуального оформления презентационных материалов. Как составить логичную и убедительную презентацию проекта?

Практика: Разработка и оформление презентации собственного проекта. Подготовка выступления с использованием визуальных средств.

Тема 2.10. Питчинг идей

Теория: Понятие «питчинга» как краткой формы представления идеи. Структура: зацепка (крючок), герой, конфликт, референсы. Принципы убедительной аргументации и эффективного представления проектных решений.

Практика: Подготовка и проведение питч-сессии. Публичная защита проектной идеи перед экспертами и участниками программы. Анализ выступлений и рефлексия.

Модуль 3. Командная работа и лидерство

Тема 3.1 Команда и командные роли

Теория: Понятие «команды» как группы людей, объединенных общей целью и совместной деятельностью. Особенности командной работы в креативных индустриях, значение распределения обязанностей и ответственности между участниками проекта. Принципы организации командной работы. Навыки эффективного взаимодействия с участниками команды. Командные роли и их влияние на эффективность совместной работы.

Практика: Анализ собственных предпочтений в командной деятельности. Формирование проектных групп и распределение ролей в команде. Упражнений на определение сильных сторон участников команды (упражнение «Рефлексивный круг», упражнение «Суперсила из тени», упражнение «Слепое резюме» и т.д.)

Тема 3.2 Лидерство в проектной деятельности

Теория: Понятие «лидерство» и его значение в реализации творческих проектов. Различные стили лидерства. Качества эффективного лидера и особенности управления творческой командой в процессе реализации проекта. Лидерство как способность вдохновлять и объединять людей вокруг общей идеи.

Практика: Анализ примеров лидерства в сфере культуры, искусства, предпринимательства и креативных индустрий. Упражнения на принятие решений и организацию деятельности группы (упражнение «Выживание в пустыне», упражнение «Построй башню», упражнение «Кораблекрушение» и т.д.)

Тема 3.3 Доверие и ответственность в команде

Теория: Основы доверительных отношений в коллективе. Ответственность, взаимопомощь и надежность как важнейшие условия эффективного сотрудничества. Способы формирования позитивного психологического климата в команде.

Практика: Выполнение командных заданий, требующих согласованных действий и коллективной ответственности за результат. Упражнения на развитие доверия и взаимоподдержки (упражнение «Падение на доверие», упражнение «Секреты с задней парты», упражнение «Минное поле», упражнение «Линии поддержки» и т.д.)

Тема 3.4 Гибкие методы управления проектами

Теория: Современные подходы к организации проектной деятельности. Принципы гибкого управления проектами: поэтапная реализация задач, постоянная обратная связь,

адаптация к изменениям и ориентация на результат. Основные инструменты планирования и контроля работы команды.

Практика: Разработка плана реализации учебного проекта. Формирование проектных задач, определение сроков и распределение обязанностей между участниками команды.

Тема 3.5 Планирование командной работы

Теория: Методы постановки целей. Определение приоритетов и распределения ресурсов. Четыре квадранта матрицы Эйзенхауэра. Способы организации рабочего процесса и контроля выполнения задач. Дедлайн и прокрастинация.

Практика: Составление дорожной карты проекта. Планирование этапов работы над проектом и распределение ответственности между участниками команды.

Тема 3.6 Проведение эффективных встреч и обсуждений

Теория: Правила организации рабочих встреч, обсуждений и командных совещаний. Методы ведения диалога, принятия коллективных решений и фиксации результатов обсуждения.

Практика: Моделирование рабочих встреч. Проведение обсуждений по вопросам реализации проектов, формулирование предложений и принятие совместных решений. Упражнения на формирование навыков эффективной коммуникации (упражнение «Фасилитатор на 5 минут», упражнение «Парламентские дебаты», упражнение «Мозговой штурм наоборот» и т.д.)

Тема 3.7 Управление конфликтами

Теория: Причины возникновения конфликтов в коллективе и способы их конструктивного разрешения. Стратегии поведения в конфликтных ситуациях и методы достижения взаимопонимания. Инструменты саморегуляции.

Практика: Разбор кейсов конфликтных ситуаций. Ролевые игры и моделирование способов урегулирования разногласий (упражнение «Ресурсный конфликт», упражнение «Трудный разговор», упражнение «Культурный конфликт» и т.д.)

Тема 3.8 Совместное принятие решений

Теория: Методы коллективного принятия решений, способы обсуждения альтернатив и достижения согласия в группе. Преимущества командного подхода к решению сложных задач. Риски и возможности в ходе реализации механизма коллективного принятия решений.

Практика: Решение проектных кейсов в команде. Обсуждение различных вариантов действий и выбор оптимального решения на основе аргументации и анализа (упражнение «Выживание на Луне», упражнение «Мультикритериальный выбор», упражнение «Метод Дельфи» и т.д.)

Тема 3.9 Реализация командного кейса

Теория: Этапы реализации командного проекта: от постановки задачи до получения результата. Способы координации деятельности участников и контроля выполнения задач.

Практика: Работа над командным кейсом (например, «Разработка креативного проекта для ШКИ») Распределение ролей, выполнение задач, взаимодействие между участниками проекта и презентация промежуточных результатов.

Тема 3.10 Анализ эффективности работы команды

Теория: Способы оценки результатов командной деятельности. Критерии эффективности командного взаимодействия. Достижения целей и качества коммуникации внутри команды.

Практика: Рефлексия командной работы (упражнение «Ретроспектива Парусник», упражнение «Четыре квадранта», упражнение «Цикл обратной связи Стоп-Старт-Продолжай», упражнение «Церемония благодарности» и т.д.). Анализ успешных практик и выявление зон для дальнейшего развития. Подготовка рекомендаций по повышению эффективности взаимодействия.

Модуль 4. Критическое мышление и принятие решений

Тема 4.1 Основы критического мышления

Теория: Критическое мышление – одна из ключевых компетенций XXI века. Способы и инструменты анализа информации. Значение критического мышления в принятии решений и реализации проектов в сфере креативных индустрий.

Практика: Упражнения на анализ информации, выявление причинно-следственных связей и формулирование вопросов (упражнение «5 почему», упражнение «Вопросы Сократа», упражнение «Анализ новостной заметки» и т.д.). Разбор практических ситуаций, требующих обоснованного выбора решений.

Тема 4.2 Логика и аргументация

Теория: Основы логического мышления. Структура аргументации и способы построения аргументации и доказательств. Логические ошибки и их влияние на качество принимаемых решений.

Практика: Упражнения на построение аргументов (упражнение «Тезис-Аргумент-Пример», упражнение «Продай мне этот предмет», упражнение «Карточки с аргументами», упражнение «Аргументация для разных аудиторий» и т.д.). Участие в публичных дебатах, дискуссиях, анализ различных точек зрения.

Тема 4.3 Когнитивные искажения

Теория: Наиболее распространенные ошибки мышления, влияющие на восприятие информации и принятие решений. Механизмы формирования стереотипов, предубеждений и субъективных оценок.

Практика: Разбор жизненных и проектных ситуаций, связанных с когнитивными искажениями. Упражнения на распознавание ошибок мышления (упражнение «Карта искажений», упражнение «Как рождаются слухи?», упражнение «Когнитивные искажения в действии», упражнение «Найди ошибку в рекламе» и т.д.)

Тема 4.4 Проверка информации

Теория: Принципы оценки достоверности информации, критерии надежности источников и методы проверки фактов. Особенности работы с информацией в цифровой среде. Цифровой след, цифровая этика, цифровая безопасность.

Практика: Анализ публикаций, новостей и материалов из открытых источников. Проверка информации с использованием различных инструментов поиска и анализа данных (упражнение «Фактчекинг новости», упражнение «Анатомия фейка: создание», упражнение «Эхо-камера» и т.д.)

Тема 4.5 Анализ проблем. Теория – методы анализа информации и принятия решений

Теория: Методы выявления и анализа проблемных ситуаций. Способы формулирования вопросов как инструмента исследования и поиска решений. SWOT-анализ как инструмент для оценки и моделирования ситуации принятия решений.

Практика: Работа с кейсами (Кейс «SWOT-анализ: Запуск нового продукта», упражнение «Дерево решений», упражнение «Слепое голосование» и т.д.). Определение причин возникновения проблем и формулирование исследовательских вопросов.

Тема 4.6 Формулирование гипотез

Теория: Понятие «гипотезы» как предположения, требующего проверки. Принципы формулирования гипотезы и способы их проверки в проектной деятельности.

Практика: Разработка гипотез для решения учебных и проектных задач. Определение критериев проверки и ожидаемых результатов (упражнение «Минимально жизнеспособный тест», упражнение «Социальный эксперимент: Эффект толпы», упражнение «Факт или Капитан Очевидность?» и т.д.)

Тема 4.7 Оценка рисков

Теория: Понятие «риск» и его значение в проектной деятельности. Методы прогнозирования возможных последствий решений и оценки вероятности различных сценариев развития событий. Пути минимизации рисков.

Практика: Анализ проектных ситуаций. Составление карт рисков и определение способов их минимизации (упражнение «Карта рисков проекта», упражнение «Риск-рейтинг: Вечеринка у тебя дома», упражнение «Социальный риск-анализ: Новый проект в TikTok» и т.д.)

Тема 4.8 Анализ кейсов

Теория: Кейс как метод обучения. В чем суть метода «кейсов» в обучении. Обзор кейсов в сфере креативного продюсирования. Особенности проведения анализа жизненных кейсовых ситуаций. Кейс-ситуации с положительным и отрицательным эффектом.

Практика: Анализ кейсовых ситуаций в сфере креативного продюсирования (кейс «Влог-баттл: Идея против Бюджета», кейс «Фестиваль уличной культуры: Бунт на площадке», кейс «Мобильная игра: Токсичность в комьюнити» и т.д.)

Тема 4.9 Системное мышление

Теория: Системное мышление как способ восприятия мира. Взаимосвязь и взаимовлияние различных элементов в системном мышлении. Причинно-следственные связи при разработке и реализации проектов в сфере креативных индустрий. Системный анализ как возможность формирования изменений в обществе.

Практика: Построение схем и моделей, которые наглядно показывают, как изменение одного элемента влияет на всю систему. Возможности использования системного мышления в проектной деятельности (например, как изменение дизайна продукта отразится на его производстве и маркетинге).

Тема 4.10 Принятие решений в условиях неопределенности

Теория: Особенности принятия решений в ситуациях недостатка информации. Способы оценки альтернатив и выбора оптимального варианта действий.

Практика: Решение ситуационных задач и кейсов с несколькими вариантами развития событий (упражнение «Запуск на неизведанную территорию», упражнения «Этическая дилемма», «Прослушка» и т.д.). Анализ последствий различных решений.

Тема 4.11 Решение проектных кейсов

Теория: Разработка и решение проектных кейсов. Алгоритмы решения комплексных задач в сфере креативных индустрий. Распределение ролей в команде для решения проектных кейсов.

Практика: Работа над кейсами, моделирующими реальные ситуации из деятельности продюсеров, организаторов проектов, дизайнеров и медиаспециалистов. Поиск и обоснование решений.

Тема 4.12 Защита решений

Теория: Отработка принципов аргументированного представления результатов анализа и принятого решения. Способы защиты собственной позиции и ведения профессиональной дискуссии в контексте ключевых направлений деятельности сферы креативных индустрий.

Практика: Публичная защита решений по кейсам и проектным задачам. Ответы на вопросы аудитории и экспертное обсуждение предложенных вариантов.

Модуль 5. Итоговый межстудийный проект

Тема 5.1. Подготовка и защита готового проекта перед аудиторией.

Практика: Итоговый межстудийный проект является завершающим этапом освоения программы и объединяет все компетенции, сформированные в ходе обучения. В процессе реализации проекта обучающиеся применяют навыки креативного мышления, коммуникации, командной работы и критического анализа для решения реальной практической продюсерской задачи в сфере креативных индустрий.

Планируемые результаты

Личностные:

- обучающийся определяет собственные ценностные ориентиры, умеет выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков, принимать решения;
- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, педагогам и работникам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся учитывает разные мнения и стремится к координации различных позиций;
- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической и практической оценке продуктов сферы креативных индустрий.

Метапредметные:

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- обучающийся самостоятельно включается в творческую деятельность;
- обучающийся оценивает результаты своей работы, соотносит их с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- обучающийся активно использует язык сферы креативных индустрий и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы.

Предметные:

- обучающийся ориентируется в спектре направлений креативных индустрий;
- обучающийся понимает значение процесса продюсирования, как механизма генерации и продвижения идей в обществе;
- обучающийся знает основные этапы продюсирования и особенности данного процесса;
- обучающийся имеет представление о применении цифровых технологий в продюсировании;
- обучающийся имеет представление об этике продюсера;
- обучающийся может аргументировано обсуждать проекты в сфере креативных индустрий, их влияние на людей и общество;
- обучающийся развивает технику и культуру речи;

- обучающийся развивает навыки двигательной и речевой импровизации;
- обучающийся развивает индивидуальные коммуникативные способности: чувство ритма, пластичность и выразительность движения;
- обучающийся умеет выступать в роли создателя, генератора идей, продюсера;
- обучающийся умеет взаимодействовать с партнерами;
- обучающийся умеет разрабатывать и презентовать идею проекта в предлагаемых обстоятельствах, с поставленными творческими задачами, а также кейсами на развитие творческого внимания и воображения в процессе продюсирования;
- обучающийся способен исполнять различные роли, соответствующие учебным задачам;
- обучающийся анализирует креативный проект, выделяет его значимые элементы, ключевые характеристики.
- обучающийся подбирает референсы для оформления различных сцен в процессе продюсирования (примеры декораций, костюмов, бутафории для определенного проекта);
- обучающийся знает виды и назначение различных направлений сферы креативных индустрий;
- обучающийся знает, что такое продюсерство, процессы препродакшна, продакшна, постпродакшна, их назначение и может самостоятельно выстроить их на практике.
- обучающийся имеет опыт реализации межстудийных творческих проектов.

Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения тем разделов программы и личностных качеств обучающихся; осуществляется на занятиях в течение всего периода освоения программы.

Промежуточный контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы в конце каждого семестра.

Итоговый контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению всего периода обучения по программе.

Диагностика уровня личностного развития обучающихся проводится по следующим параметрам: умение слушать, умение выделить главное, умение планировать, умение ставить задачи, культура речи, самоконтроль, воля, выдержка, самооценка, мотивация, социальная адаптация.

Формами контроля являются: педагогическое наблюдение, выполнение практических и творческих заданий педагога, анализ на каждом занятии педагогом и обучающимися качества выполнения практических и творческих работ, показы актерских миниатюр, итоговые мероприятия в конце каждого семестра.

Формы фиксации результатов: видеозапись занятий, чек-листы по разбору и анализу кинофильмов, отзывы (обучающихся и родителей).

Материально-техническое обеспечение

1 год

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов	Методические материалы
Модуль 1. Креативность и генерация идей					
1.1	Вводное занятие. Знакомство. Инструктаж по технике безопасности. Формирование творческой среды	Лекция. Тренинг. Беседа.	Знакомство в игровой форме. Самопрезентация. Планирование занятий.	Групповое обсуждение.	Упражнения и тренинги на знакомство
1.2	Принципы креативного мышления	Лекция. Тренинг. Беседа.	Работа в микрогруппах.	Творческое задание.	Методика проведения «мозгового штурма».
1.3	Креативность как навык будущего	Лекция. Тренинг. Беседа.	Групповая работа.	Групповое обсуждение.	Практическое задание.
1.4	Дизайн-мышление как инструмент создания идей	Лекция. Тренинг.	Работа в группах 4–5 человек.	Творческое задание.	Анализ проектов в сфере креативных индустрий.
1.5	Исследование аудитории и выявление потребностей	Лекция. Беседа. Тренинг.	Групповая работа.	Групповое обсуждение.	Тренинги и упражнения.
1.6	Генерация идей	Лекция. Тренинг. Игра.	Работа в микрогруппах.	Групповое обсуждение.	Практическое задание.
1.7	Поиск нестандартных решений	Лекция. Беседа. Тренинг.	Работа в группах 4–5 человек.	Творческое задание.	Тренинги и упражнения.

1.8	Визуализация и прототипирование идей	Лекция. Тренинг.	Групповая работа.	Творческое задание.	Практическое задание.
1.9	Тестирование идей и получение обратной связи	Лекция. Тренинг.	Групповая работа и индивидуальная работа	Творческое задание.	Практическая работа.
1.10	Разработка концепции проекта	Лекция. Беседа. Тренинг.	Групповая работа и индивидуальная работа	Творческое задание.	Практическая работа.
1.11	Подготовка презентации идеи	Лекция. Беседа. Тренинг.	Групповая работа и индивидуальная работа	Творческое задание.	Практическая работа.
1.12	Защита концепции проекта	Лекция. Беседа. Тренинг.	Групповая работа и индивидуальная работа	Творческое задание.	Практическая работа «Защита концепции проекта»
Модуль 2. Коммуникации и проектная презентация идей					
2.1	Основы эффективной коммуникации	Лекция. Беседа. Тренинг.	Групповая работа.	Групповое обсуждение.	Методические разработки психологических игр.
2.2	Эмоциональный интеллект	Лекция. Тренинг. Игра.	Групповая работа.	Групповое обсуждение.	Методические разработки психологических игр.
2.3	Активное слушание	Лекция. Тренинг. Игра.	Групповая работа.	Групповое обсуждение.	Методические разработки психологических игр.
2.4	Искусство повествования	Лекция. Тренинг. Игра.	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение.	Методические разработки психологических игр.
2.5	Самопрезентация	Лекция. Тренинг. Игра.	Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение.	Методические разработки психологических игр.

2.6	Публичные выступления	Лекция. Тренинг. Игра.	Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение.	Методические разработки психологических игр.
2.7	Работа с аудиторией	Лекция. Тренинг. Игра.	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение.	Методические разработки психологических игр.
2.8	Обратная связь	Лекция. Беседа. Игра.	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение.	Практическая работа.
2.9	Презентация проекта	Лекция. Тренинг.	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение.	Практическая работа.
2.10	Питчинг идей	Лекция. Тренинг.	Групповое обсуждение.	Практическая работа.	Групповая работа. Индивидуальная работа.

Модуль 3. Командная работа и лидерство

3.1	Команда и командные роли	Лекция. Тренинг. Игра.	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение.	Методические разработки психологических игр.
3.2	Лидерство в проектной деятельности	Лекция. Тренинг. Игра.	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение.	Методические разработки психологических игр.
3.3	Доверие и ответственность в команде	Лекция. Тренинг. Игра.	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение.	Методические разработки психологических игр.
3.4	Гибкие методы управления проектами	Лекция. Тренинг. Игра.	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение.	Методические разработки психологических игр.

3.5	Планирование командной работы	Лекция. Тренинг. Игра.	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение.	Методические разработки психологических игр.
3.6	Проведение эффективных встреч и обсуждений	Лекция. Тренинг. Игра.	Групповая работа.	Групповое обсуждение.	Методические разработки психологических игр.
3.7	Управление конфликтами	Лекция. Тренинг. Игра.	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение.	Методические разработки психологических игр.
3.8	Совместное принятие решений	Лекция. Беседа. Игра	Групповая работа. Индивидуальная работа.	Практическая работа.	Методические разработки психологических игр.
3.9	Реализация командного кейса	Лекция. Тренинг. Игра	Групповое обсуждение.	Практическая работа.	Практическое задание.
3.10	Анализ эффективности работы команды	Лекция. Тренинг. Игра	Групповое обсуждение.	Практическая работа.	Практическое задание.
Модуль 4. Критическое мышление и принятие решений					
4.1	Основы критического мышления	Лекция. Беседа. Игры.	Групповая работа.	Групповое обсуждение.	Методические разработки театральных и психологических игр.
4.2	Логика и аргументация	Лекция. Тренинг. Игры.	Групповая работа.	Творческое задание.	Методические разработки театральных и психологических игр.
4.3	Когнитивные искажения	Лекция. Тренинг. Игры.	Работа в группах 4–5 человек.	Творческое задание.	Упражнения и тренинги.
4.4	Проверка информации	Лекция. Тренинг.	Индивидуальная и групповая работа.	Творческое задание. Групповое обсуждение.	Упражнения и тренинги.

4.5	Анализ проблем. Теория – методы анализа информации и принятия решений	Лекция. Тренинг.	Индивидуальная и групповая работа.	Творческое задание. Групповое обсуждение.	Упражнения и тренинги.
4.7	Формулирование гипотез	Лекция. Беседа. Игры.	Индивидуальная и групповая работа.	Творческое задание. Групповое обсуждение.	Упражнения и тренинги.
4.6	Оценка рисков	Лекция. Беседа. Тренинг.	Индивидуальная и групповая работа.	Творческое задание. Групповое обсуждение.	Упражнения и тренинги.
4.7	Анализ кейсов	Лекция. Беседа. Тренинг.	Индивидуальная и групповая работа.	Творческое задание. Групповое обсуждение.	Методика проведения «мозгового штурма»
4.8	Системное мышление	Лекция. Беседа. Тренинг.	Индивидуальная и групповая работа.	Творческое задание. Групповое обсуждение.	Упражнения и тренинги.
4.9	Принятие решений в условиях неопределенности	Лекция. Беседа. Тренинг.	Индивидуальная и групповая работа.	Творческое задание. Групповое обсуждение.	Упражнения и тренинги.
4.10	Решение проектных кейсов	Лекция. Беседа. Тренинг.	Индивидуальная и групповая работа.	Творческое задание. Групповое обсуждение.	Упражнения и тренинги.
4.11	Защита решений	Лекция. Беседа. Тренинг.	Индивидуальная и групповая работа.	Творческое задание. Групповое обсуждение.	Упражнения и тренинги.
4.12	Основы критического мышления	Лекция. Беседа. Тренинг.	Индивидуальная и групповая работа.	Творческое задание. Групповое обсуждение.	Методика проведения «мозгового штурма»
Модуль 5. Итоговый межстудийный проект					
5.1	Подготовка и защита итогового проекта перед аудиторией	Презентация проекта.	Групповая работа.	Групповое обсуждение.	Защита проекта

Материально-техническое обеспечение

Кадровые ресурсы

Кадровые условия реализации программы обеспечиваются привлечением

высококвалифицированных преподавателей, специалистов-практиков в сфере продюсерства и креативных индустрий, а также педагогического состава Школы креативных индустрий филиала ФГБОУ ВО РГИСИ в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства».

Технические средства обучения

Компьютерное и мультимедийное оборудование (компьютеры, экраны, интерактивные дисплеи, штативы, видеокамеры, картридеры, флеш-накопители); студийный свет, видео- и аудиовизуальные средства обучения. Наличие доступа обучающихся к информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

Условия ШКИ филиала РГИСИ в г. Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства»

ШКИ Филиала ФГБОУ ВО РГИСИ в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства» обеспечивает необходимые условия для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы. Каждый обучающийся обеспечен доступом к библиотечным, электронным и цифровым ресурсам, а также к видеоборудованию, компьютерной технике, используемой в учебном процессе.

Учебные аудитории

Аудитории, оснащенные презентационным мультимедийным оборудованием (ПК с классическим программным обеспечением и доступом к сети Интернет, мультимедийный проектор или ЖК-панель диагональю не менее 47", интерактивная доска, интерактивная SMART-панель, аудио оборудование); компьютерные классы (не менее 10 рабочих станций с широкополосным доступом к сети Интернет), видеоаппаратура, осветительное оборудование для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Литература

Основная литература для педагога

1. Альтшуллер Г. С., Верткин И. М. Как стать гением: Жизненная стратегия творческой личности / Г. С. Альтшуллер, И. М. Верткин. – Минск : Беларусь, 1994.
2. Беспалов О. А. Основы продюсирования в аудиовизуальной сфере : учебник / О. А. Беспалов. – Москва : ИНФРА-М, 2022. – 250 с.
3. Намаконов И. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия «Навыки будущего для подростка» / И. Намаконов. – Москва : Альпина Паблишер, 2020. – 144 с.
4. Макарова Е. Освободите слона / Е. Макарова. – Москва : ООО «Издательский дом Самокат», 2014. – 176 с.
5. Шиманская В. Командная работа. Серия «Навыки будущего для подростка» / В. Шиманская. – Москва : Альпина Паблишер, 2020. – 96 с..
6. Шарков Ф. И. Управление проектами в коммуникационной сфере : учебное пособие / Ф. И. Шарков. – Москва : Дашков и К, 2020. – 192 с.
7. Остервальдер А., Пинье И. Разработка ценностных предложений: Как создавать товары и услуги, нужные потребителю / А. Остервальдер, И. Пинье ; пер. с англ. М. Кульнева. – Москва : Альпина Паблишер, 2016.

Дополнительная литература для педагога:

1. Альтшуллер Г. С. Найти идею : введение в ТРИЗ – теорию решения изобретательских задач / Г. С. Альтшуллер. – 7-е изд. – Москва : Альпина Паблишер, 2018. – 409 с.
2. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма / М. Сафронов. – Санкт-Петербург : Сеанс, 2017. – 304 с.
3. Чиксентмихайи М. Креативность: Поток и психология открытий и изобретений / М. Чиксентмихайи ; пер. с англ. И. Ющенко. – Москва : Карьера Пресс, 2015. – 528 с.
4. Голдратт Э. М., Кокс Дж. Цель: процесс непрерывного совершенствования / Э. М. Голдратт, Дж. Кокс ; пер. с англ. Е. Федурко. – Минск : Попурри, 2019. – 400 с.
5. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно / М. Микалко; пер. с англ. — Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 448 с. Интернет-источники

Интернет-источники:

1. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 25.12.2023) // КонсультантПлюс : [сайт]. – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174 (дата обращения: 27.06.2026).
2. Российская государственная библиотека : [сайт]. – URL: <https://www.rsl.ru> (дата обращения: 27.06.2026).
3. Национальная электронная библиотека (НЭБ) : [сайт]. – URL: <https://rusneb.ru> (дата обращения: 27.06.2026).
4. Журнал «Event.Ru» : [сайт]. – URL: <https://event.ru> (дата обращения: 27.06.2026).
5. Портал ProMusic : [сайт]. – URL: <https://promusic.info> (дата обращения: 27.06.2026).

Приложение 1

Упражнения, тренинги и игры к образовательным модулям программы

Модуль 1. Креативность и генерация идей

Название	Описание
«100 способов использования...»	Классика для развития ассоциативности. Берется простой предмет (кирпич, скрепка), и задача - придумать как можно больше способов его нестандартного использования.
«Сломанный стул» (SCAMPER)	Упражнение на трансформацию существующего объекта. Нужно придумать ему новое применение или изменить его части (Substitute, Combine, Adapt, Modify, etc.).
«Друдлы»	Участникам показывают незавершенные абстрактные фигуры, и задача - придумать как можно больше вариантов того, что это может быть. Развивает воображение.

Модуль 2. Коммуникации и проектная презентация идей

Название	Описание
«Слепой и Поводырь»	Классическое упражнение на доверие. Один участник с завязанными глазами должен пройти «полосу препятствий», следуя только голосовым командам партнера («Поводыря»).
«Рисование по инструкции»	Участники сидят спиной друг к другу. Один («Ведущий») описывает изображение, а второй («Исполнитель») пытается его нарисовать, не задавая вопросов. Демонстрирует важность четких инструкций.

Название	Описание
«Счет до тридцати»	Группа должна досчитать до 30 по очереди. Если два человека называют число одновременно — счет начинается заново. Развивает чувство группы и невербальную коммуникацию.
«Перефразирование»	Участники в парах отрабатывают технику активного слушания. Один рассказывает историю, второй должен пересказать ее своими словами, начиная с фраз «Если я правильно понял...».

Модуль 3. Командная работа и лидерство

Название	Описание
«Биржа идей»	Динамичная игра, где идеи участников выступают в роли «товара». Команды «продают» свои идеи другим, а «инвесторы» (другие участники) вкладывают жетоны в самые перспективные. Помогает выявить сильные концепции.
«Открытое голосование»	Метод быстрой приоритизации идей. Все идеи выносятся на доску, и каждый участник может проголосовать (например, наклеить стикеры) за те, которые считает лучшими.
«Убить идею» (Kill Your Darlings)	Тренинг, где команды должны найти фатальные недостатки в своей самой любимой идее. Помогает преодолеть эмоциональную привязанность и объективно оценить риски.
«Матрица решений» (Decision Matrix)	Структурированный метод для объективного сравнения нескольких вариантов по набору критериев (например, стоимость, сроки, риски). Помогает принять решение на основе данных, а не эмоций.

Модуль 4. Критическое мышление и принятие решений

Название	Описание
«5 почему»	Техника анализа первопричин проблемы. Необходимо последовательно задавать вопрос «Почему?», чтобы докопаться до корня проблемы, а не бороться с ее симптомами.
«SWOT-анализ»	Метод стратегического планирования для оценки сильных (Strengths) и слабых (Weaknesses) сторон проекта, а также его возможностей (Opportunities) и угроз (Threats).
«Дерево решений»	Визуальный инструмент для оценки последствий выбора в условиях неопределенности. Позволяет увидеть разные сценарии развития событий и их вероятные исходы.

Название	Описание
«Влог-баттл: Идея против Бюджета»	Кейс для продюсирования YouTube-канала. Нужно выбрать концепцию влога из трех предложенных, имея ограниченный бюджет 30 000 рублей, оценив риски и потенциал каждой.
«Фестиваль уличной культуры: Бунт на площадке»	Кейс о форс-мажоре. За день до фестиваля хедлайнер отменяет выступление. Нужно срочно выбрать один из трех вариантов действий (найти дорожную замену, сделать ставку на спорт или провести DIY-фестиваль).
«Мобильная игра: Токсичность в комьюнити»	Кейс о проблеме в успешном продукте. Токсичное сообщество отпугивает игроков. Нужно выбрать стратегию решения: жесткая модерация, система поощрений или геймдизайнерское решение.
«Тонет – не тонет»	Простое упражнение для детей и подростков. Формулируется гипотеза («Этот камень утонет»), после чего проводится эксперимент (бросаем в воду) и делается вывод.
«Минимально жизнеспособный тест» (MVT)	Упражнение учит выделять главное предположение в идее и придумывать для него самый дешевый и быстрый способ проверки (например, лендинг вместо готового приложения).
«Карта рисков проекта»	Упражнение по выявлению всех возможных угроз для проекта с последующей оценкой их вероятности и влияния. Риски визуализируются на матрице 2x2 для определения приоритетов.
«Предсмертный анализ» (<i>Pre-mortem</i>)	Техника, при которой команда представляет, что их проект уже провалился, и должна составить список всех возможных причин этого провала еще до начала работы.
«Анатомия одной ошибки»	Глубокое исследование одного когнитивного искажения (например, «ошибки выжившего»). Команда готовит «профиль» искажения: как его распознать, где встречается и как бороться.
«Запуск неизведанную территорию» на	Кейс для инди-разработчиков игр с бюджетом 100 000 рублей. Нужно выбрать стратегию запуска: агрессивный маркетинг, мягкий старт или поиск инвестора, каждый из которых имеет свои вероятные исходы.
«Этическая дилемма: Прослушка»	Сложный кейс для SMM-агентства. Нужно решить, как поступить с провокационной рекламной кампанией, которая может как принести вирусный успех, так и уничтожить репутацию клиента и агентства.