



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ

ФЕДЕРАЛЬНЫЙ
ЦЕНТР РАЗВИТИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ В СФЕРЕ
КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ



Результаты реализации проекта «Подготовка кадров для креативных индустрий в системе среднего профессионального образования на основе модели колледжа креативных индустрий»

Клиндухов Иоанн Викторович

Проректор
Института развития профессионального
образования Минпросвещения РФ

О проекте

«Колледж креативных индустрий» - это инновационная инициатива, нацеленная на развитие креативных отраслей в России и подготовку высококвалифицированных специалистов для медиа, дизайна, музыки, анимации, мультимедийного контента, разработки игр, рекламы и цифрового маркетинга.

Проект реализуется в рамках исполнения поручения Президента РФ Министерству просвещения РФ совместно с АНО «Артмастерс» (Мастера искусств) обеспечить включение в систему СПО востребованных работодателями и обучающимися образовательных программ, направленных на приобретение компетенций, навыков и квалификаций в сфере креативных (творческих) индустрий от 30 сентября 2021 г. (По Пр-1845, подпункта «а», пункт 2).

Проект ориентирован на сотрудничество с индустрией, внедрение современных образовательных методик и технологий, а также поддержку творческих инициатив студентов. Мы стремимся создать уникальное образовательное пространство, способствующее росту креативных индустрий и обеспечивающее успех молодых специалистов в современном мире.

Направления подготовки

Медиа-дизайн

Музыка, звукорежиссура
и саунд-дизайн

Анимация

Производство
мультимедийного контента

Разработка игр
и интерактивные медиа

Реклама и цифровой маркетинг

Специальности и профессии:

Информационные системы и программирование
09.02.07

Реклама
42.02.01

Музыкальное и звукооператорское мастерство
53.02.08

Графический дизайн
54.01.20

Дизайн по отраслям
52.02.01

Техника и искусство фотографии
54.02.08

Анимация и анимационное кино
53.02.02

Кино- и телепроизводство по видам
53.02.03

Разработка компьютерных игр
09.02.10

Колледжи 1 потока проекта «Подготовка кадров для креативных индустрий в системе среднего профессионального образования на основе модели колледжа креативных индустрий».

На момент декабря 2024 года число студентов превышает 1800 человек.

	Регион	Колледж
1	Красноярский край	КГАПОУ «Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства»
2	Республика Саха (Якутия)	ГБПОУ РС(Я) «Колледж креативных индустрий – «АЙАР УУСТАР»
3	Челябинская область	ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»
4	Ханты-Мансийский автономный округ	БУ «Советский политехнический колледж»
5	Удмуртская республика	АНПОО «Международный Восточно-Европейский Колледж»
6	Калининградская область	ГАУ КО «Колледж предпринимательства»
7	Кемеровская область-Кузбасс	ГАПОУ «Кузбасский техникум архитектуры, геодезии и строительства»

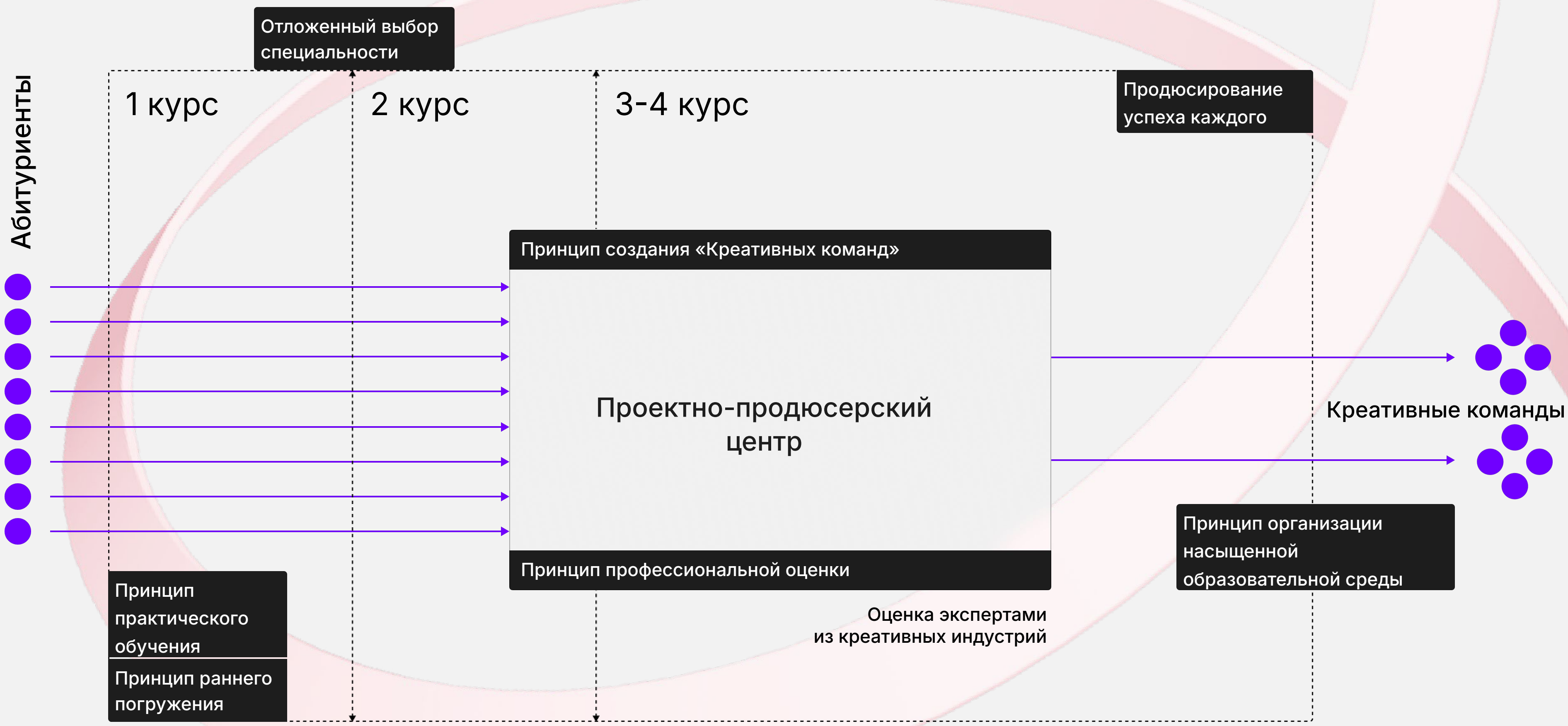
В рамках конкурсного отбора среди профессиональных образовательных организаций в 2024 году отобраны 7 новых пилотных площадок для реализации проекта «Подготовка кадров для креативных индустрий в системе среднего профессионального образования на основе модели колледжа креативных индустрий»

	Регион	Колледж
1	Москва	ГБПОУ Киноколледж № 40 «Московская международная киношкола»
2	Нижегородская область	ГБПОУ «Нижегородский колледж малого бизнеса»
3	Хабаровский край	КГБ ПОУ «Хабаровский колледж отраслевых технологий и сферы обслуживания»
4	Донецкая народная республика	ГБПОУ ДНР «Шахтёрский колледж кино и телевидения имени А.А. Ханжонкова»
5	Республика Бурятия	ГАПОУ РБ «Колледж искусств им. П.И. Чайковского»
6	Оренбургская область	ГАПОУ «Оренбургский колледж экономики и информатики»
7	Карачаево-Черкесская Республика	ГБПОУ «Карачаево-Черкесский колледж культуры и искусств им. А.А. Даурова»

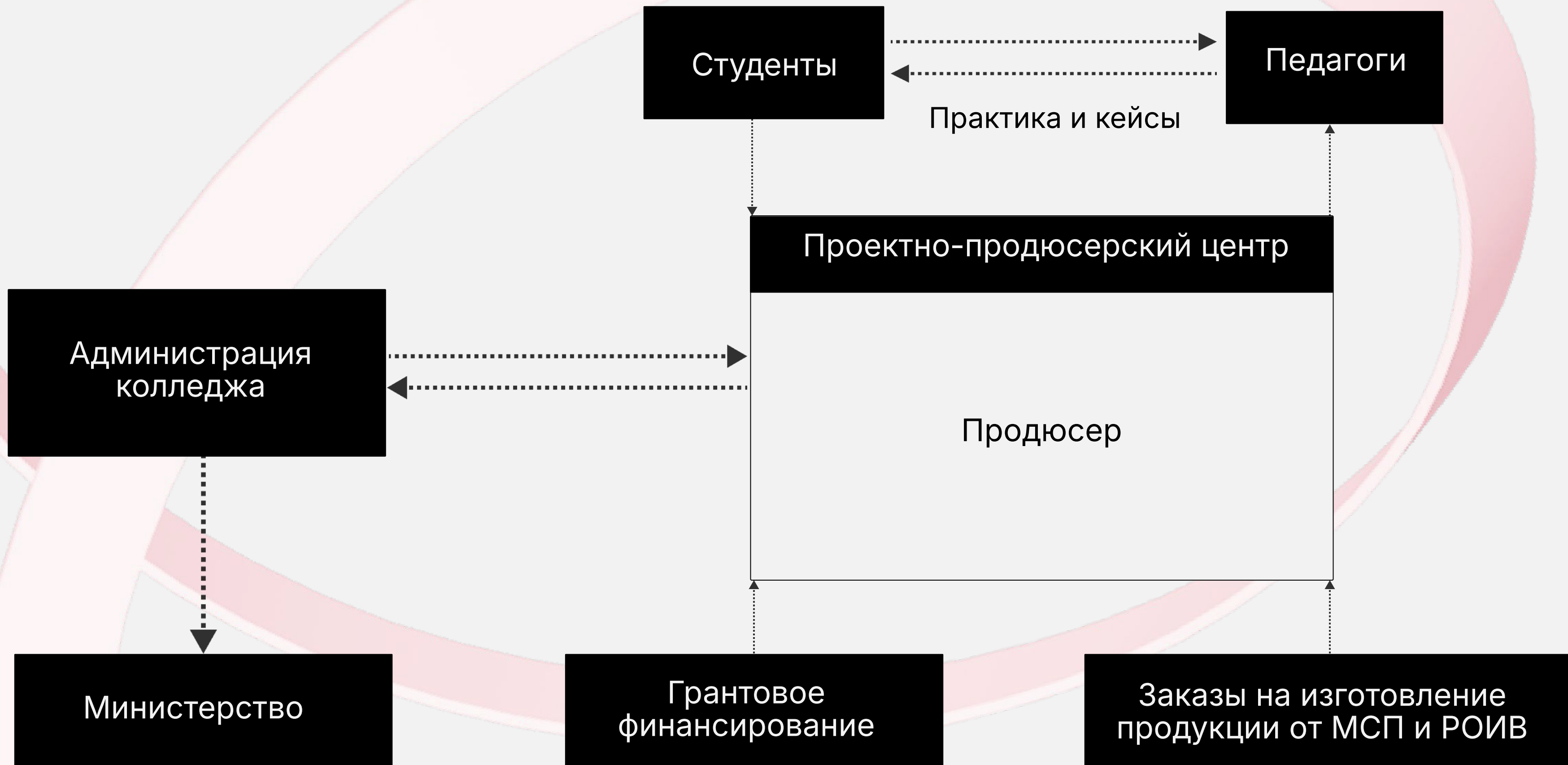
География проекта



Принципы формирования образовательного процесса



Модель работы проектно-продюсерского центра



Продуктовая линейка проектно-продюсерских центров, создаваемых в колледжах креативных индустрий

Производство мультимедийного контента

- серии фотографий разных жанров;
- музыкальные клипы;
- короткометражные и полнометражные фильмы;
- новостные и развлекательные видео и прямые эфиры;
- рекламные ролики, социальные ролики.

Реклама и цифровой маркетинг

- дизайн-проекты продуктовой линейки;
- продуктовая фотосъемка;
- продвижение продукта в социальных сетях;
- продвижение продукта в цифровой среде.

Разработка игр и интерактивных медиа

- браузерные игры;
- компьютерные игры;
- мобильные игры;
- интерактивные медиа.

Медиа-дизайн

- 3D модели;
- сайт;
- дизайн упаковки;
- дизайн фирменного стиля/брендинг;
- многостраничные печатные издания, буклеты и другие продукты полиграфии;
- концепция оформления пользовательских приложений.

Анимация и моушн-дизайн

- художественные и документальные анимационные фильмы;
- анимационные музыкальные клипы;
- анимация для VR/AR/MR;
- рекламные анимационные ролики;
- компьютерная графика для медиа-контента;
- социальные анимационные ролики;
- инфографика.

Музыка, звукорежиссура и музыкальный-дизайн

- художественно-звуковая партитура театральной постановки или перформанса;
- интерактивные звуковые пространства;
- аудиокниги;
- песни;
- звук к кино и анимации;
- музыка.

СПИСОК РАЗРАБОТАННЫХ ПРИМЕРНЫХ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН:

9.02.07 Информационные системы и программирование:

1. Гейм-дизайн (36 ак.ч.)
2. Программирование и разработка на платформе Unity (36 ак.ч.)
3. Разработка виртуальной, дополненной и смешанной реальности (108 ак.ч.)
4. Введение в разработку игр и менеджмент игровых продуктов (36 ак.ч.)
5. Основы игрового дизайна и сценаристики (36 ак.ч.)
6. Основы программирования компьютерных игр, работа с игровым движком (72 ак.ч.)
7. Основы разработки визуальной составляющей компьютерных игр (54 ак.ч.)

09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности:

1. Использование нейросетей при создании контента для компьютерных игр (72 ак.ч.)
2. Разработка истории для компьютерных игр (72 ак.ч.)
3. Реклама и продвижение игровых продуктов на едином рынке, игровых платформах и торговых площадках (72 ак.ч.)

54.02.08 Техника и искусство фотографии:

1. Основы сценарного творчества (36 ак.ч.)
2. Основы операторской работы (54 ак.ч.)
3. Видеомонтаж (54 ак.ч.)
4. Videоблогинг (36 ак.ч.)

54.01.20 Графический дизайн:

1. Коммуникационный дизайн (36 ак.ч.)
2. UX/UI веб-дизайн (108 ак.ч.)
3. 3D-графика (36 ак.ч.)

53.02.08 Музыкальное звукооператорское мастерство:

1. Музыкальный продакшн и сонграйтинг (72 ак.ч.)
2. Музыкальная звукоорежиссура (36 ак.ч.)
3. Звукоорежиссура в кино и медиа (36 ак.ч.)
4. Саунд-дизайн (36 ак.ч.)
5. Звукоорежиссура в видеопроизводстве (90 ак.ч.)

42.02.01 Реклама:

1. Реклама (108 ак.ч.)
2. Цифровой маркетинг (72 ак.ч.)
3. Создание креативной стратегии (90 ак.ч.)
4. Создание коммуникационных стратегий (90 ак.ч.)
5. Создание диджитал-стратегий (108 ак.ч.)
6. Создание бренд-стратегий (108 ак.ч.)

СПИСОК РАЗРАБОТАННЫХ ПРИМЕРНЫХ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН:

54.02.01 Дизайн (по отраслям):

1. Коммуникационный дизайн (36 ак.ч.)
2. UX/UI веб-дизайн (108 ак.ч.)
3. 3D-графика (36 ак.ч.)
4. Основы 3D-графики (54 ак.ч.)
5. Трехмерная графика и веб-дизайн (72 ак.ч.)
6. Продвинутое инструменты создания трехмерных объектов в веб-дизайне (90 ак.ч.)

55.02.03 Кино- и телепроизводство (по видам):

1. Основы сценарного творчества (36 ак.ч.)
2. Основы операторской работы (54 ак.ч.)
3. Видеомонтаж (54 ак.ч.)
4. Videоблогинг (36 ак.ч.)
5. Цветокоррекция видео (54 ак.ч.)
6. Работа со звуком в видеопроизводстве (54 ак.ч.)
7. Использование компьютерной графики при создании видео (90 ак.ч.)
8. Применение технологий искусственного интеллекта в видеопроизводстве (36 ак.ч.)
9. Музыкальное производство (72 ак.ч.)
10. Основы создания песен (72 ак.ч.)
11. Основы создания музыкального сопровождения (72 ак.ч.)
12. Музыкальное производство и написание песен (72 ак.ч.)
13. Звукорежиссура в кинопроизводстве (108 ак.ч.)
14. Запись, сведение и монтаж звука для видео (72 ак.ч.)
15. Создание звукового образа (72 ак.ч.)

55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам):

1. Анимационное движение (36 ак.ч.)
2. Моушн-дизайн (72 ак.ч.)
3. Художественная постановка и проектирование (126 ак.ч.)
4. Принцип Стоп-моушн в анимации (72 ак.ч.)
5. Монтаж и композитинг в Adobe Premiere (36 ак.ч.)
6. Adobe Photoshop в контексте коллажной анимации и компьютерной перекладки (36 ак.ч.)
7. Нейросети для создания мультимедиа проектов (36 ак.ч.)
8. Основы сценарного мастерства для создания анимационных проектов (54 ак.ч.)
9. Режиссура коммерческого анимационного проекта (72 ак.ч.)
10. Эстетика анимационного кино (72 ак.ч.)

Развитие гибких навыков:

1. Введение в креативные индустрии (108 ак.ч.)
2. Предпринимательство (108 ак.ч.)
3. Введение в тайм-менеджмент в креативных индустриях (36 ак.ч.)
4. Психология эффективных коммуникаций в креативных индустриях (72 ак.ч.)
5. Создание кросс-дисциплинарных проектов в креативных индустриях (54 ак.ч.)

СПИСОК РАЗРАБОТАННЫХ МЕТОДИЧЕСКИХ РЕКОМЕНДАЦИЙ:

09.02.07 Информационные системы и программирование:

1. Введение в разработку игр и менеджмент игровых продуктов (36 ак.ч.)
2. Основы игрового дизайна и сценаристики (36 ак.ч.)
3. Основы программирования компьютерных игр, работа с игровым движком (72 ак.ч.)
4. Основы разработки визуальной составляющей компьютерных игр (54 ак.ч.)

09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности:

1. Использование нейросетей при создании контента для компьютерных игр (72 ак.ч.)
2. Разработка истории для компьютерных игр (72 ак.ч.)
3. Реклама и продвижение игровых продуктов на едином рынке, игровых платформах и торговых площадках (72 ак.ч.)

53.02.08 Музыкальное звукооператорское мастерство:

1. Звукорежиссура в видеопроизводстве (90 ак.ч.)

42.02.01 Реклама:

1. Создание креативной стратегии (90 ак.ч.)
2. Создание коммуникационных стратегий (90 ак.ч.)
3. Создание диджитал-стратегий (108 ак.ч.)
4. Создание бренд-стратегий (108 ак.ч.)

54.02.01 Дизайн (по отраслям):

1. Коммуникационный дизайн (36 ак.ч.)
2. UX/UI веб-дизайн (108 ак.ч.)
3. 3D-графика (36 ак.ч.)

СПИСОК РАЗРАБОТАННЫХ МЕТОДИЧЕСКИХ РЕКОМЕНДАЦИЙ:

55.02.03 Кино- и телепроизводство (по видам):

1. Основы сценарного творчества (36 ак.ч.)
2. Основы операторской работы (54 ак.ч.)
3. Видеомонтаж (54 ак.ч.)
4. Videоблогинг (36 ак.ч.)
5. Музыкальное производство (72 ак.ч.)
6. Основы создания песен (72 ак.ч.)
7. Основы создания музыкального сопровождения (72 ак.ч.)
8. Звукорежиссура в кинопроизводстве (108 ак.ч.)
9. Запись, сведение и монтаж звука для видео (72 ак.ч.)
10. Создание звукового образа (72 ак.ч.)

55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам):

1. Анимационное движение (36 ак.ч.)
2. Моушн-дизайн (72 ак.ч.)
3. Художественная постановка и проектирование (108 ак.ч.)
4. Нейросети для создания мультимедиа проектов (36 ак.ч.)
5. Основы сценарного мастерства для создания анимационных проектов (54 ак.ч.)
6. Режиссура коммерческого анимационного проекта (72 ак.ч.)
7. Эстетика анимационного кино (72 ак.ч.)

Развитие гибких навыков:

1. Введение в тайм-менеджмент в креативных индустриях (36 ак.ч.)
2. Психология эффективных коммуникаций в креативных индустриях (72 ак.ч.)
3. Создание кросс-дисциплинарных проектов в креативных индустриях (54 ак.ч.)

СПИСОК РАЗРАБОТАННЫХ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КАРТ СОЗДАНИЯ КРЕАТИВНЫХ ПРОДУКТОВ:

- «Музыкальное сопровождение модного заказа»
- «Подготовка презентации бренд-стратегии»
- «Подготовка презентации игрового продукта»
- «Разработка мобильного приложения для изучения иностранных языков»
- «Создание событийного видео (бэкстейдж-видео)»

В 2024 году разработана концепция подготовки кадров для креативных индустрий

Концепция подготовки кадров для креативных индустрий в системе СПО – монография, содержание которой направлено на раскрытие ключевых особенностей подготовки кадров для креативных индустрий и регламентирование взаимодействия всех субъектов образовательного процесса

Основные разделы:

1. Общие положения и нормативно-правовая база
2. Ключевые понятия и определения
3. Анализ текущего состояния подготовки кадров для креативных индустрий
4. Цели и задачи подготовки кадров для креативных индустрий
5. Этапы и основные мероприятия по реализации Концепции
6. Ожидаемые эффекты реализации концепции к 2030 году
7. Ресурсное обеспечение и источники финансирования
8. Механизмы реализации концепции
9. Перечень профессий и специальностей из сферы креативных индустрий в системе СПО



Проекты,
реализованные федеральными экспертами
при участии педагогов и студентов
колледжей креативных индустрий

**Международный фестиваль
медиаискусства «Intervals 2024»**
Серия инсталляций «Как создается реальность»



Проекты,
реализованные федеральными экспертами
при участии педагогов и студентов
колледжей креативных индустрий

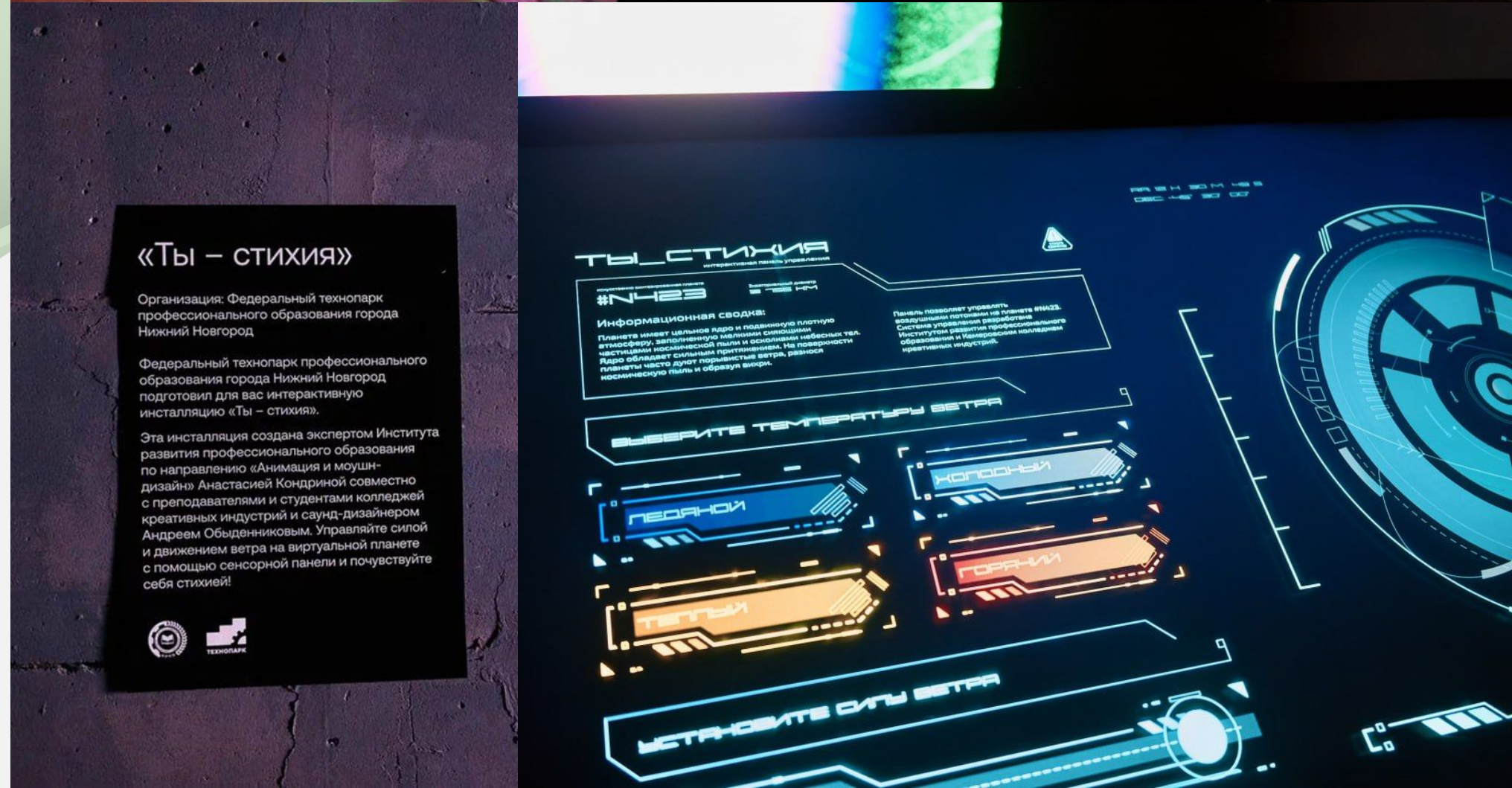
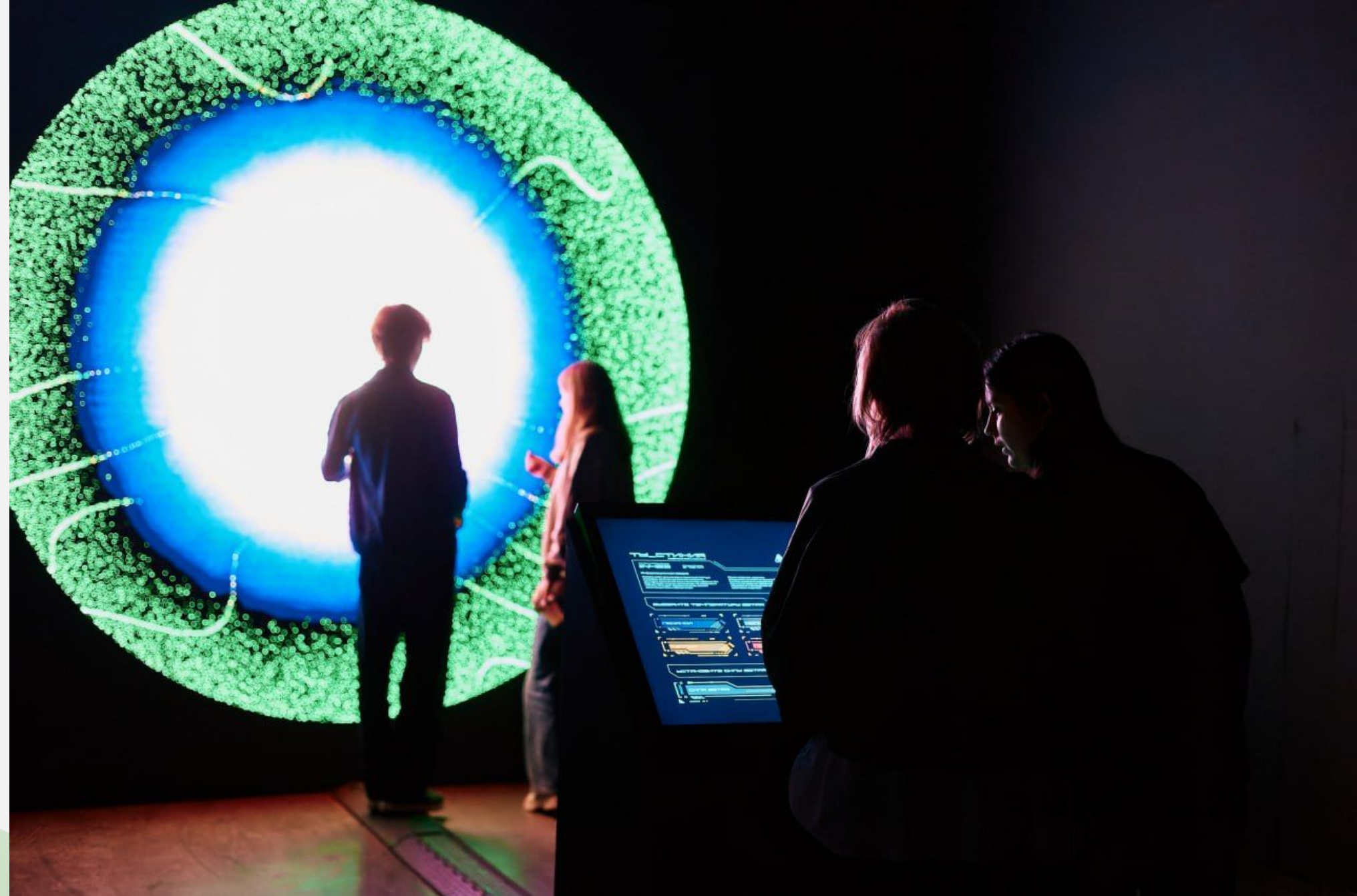
Выставка «Великолепный эрмитаж»
Интерактивная инсталляция



Проекты,
реализованные федеральными экспертами
при участии педагогов и студентов
колледжей креативных индустрий

Выставка «Phygital Space»

Интерактивная инсталляция «Ты – стихия»



«Ты – стихия»

Организация: Федеральное агентство профессионального образования города Нижний Новгород

Федеральный технопарк профессионального образования города Нижний Новгород подготовил для вас интерактивную инсталляцию «Ты – стихия».

Эта инсталляция создана экспертом Института развития профессионального образования по направлению «Анимация и моушн-дизайн» Анастасией Кондриной совместно с преподавателями и студентами колледжей креативных индустрий и саунд-дизайнером Андреем Обыденниковым. Управляйте силой и движением ветра на виртуальной планете с помощью сенсорной панели и почувствуйте себя стихией!



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ И МЕРОПРИЯТИЯ

Деловая программа итогового (межрегионального) этапа в 2024 году по направлениям сфере креативных индустрий Всероссийского чемпионатного движения по профессиональному мастерству

Место проведения: г. Нижний Новгород, "GORKY TECH"

В рамках деловой программы прошли панельные дискуссии: «Направления креативных индустрий в программе соревнований чемпионата профессионального мастерства» и «Федеральный технопарк профессионального образования как площадка создания креативных продуктов».

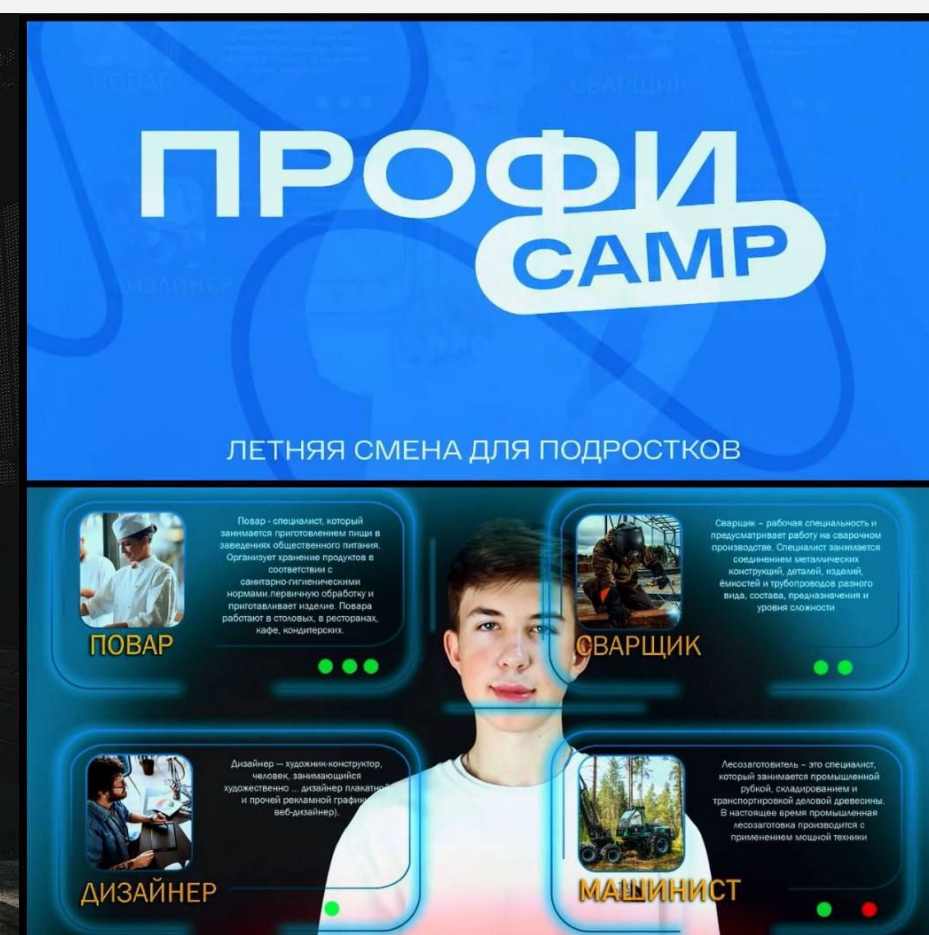
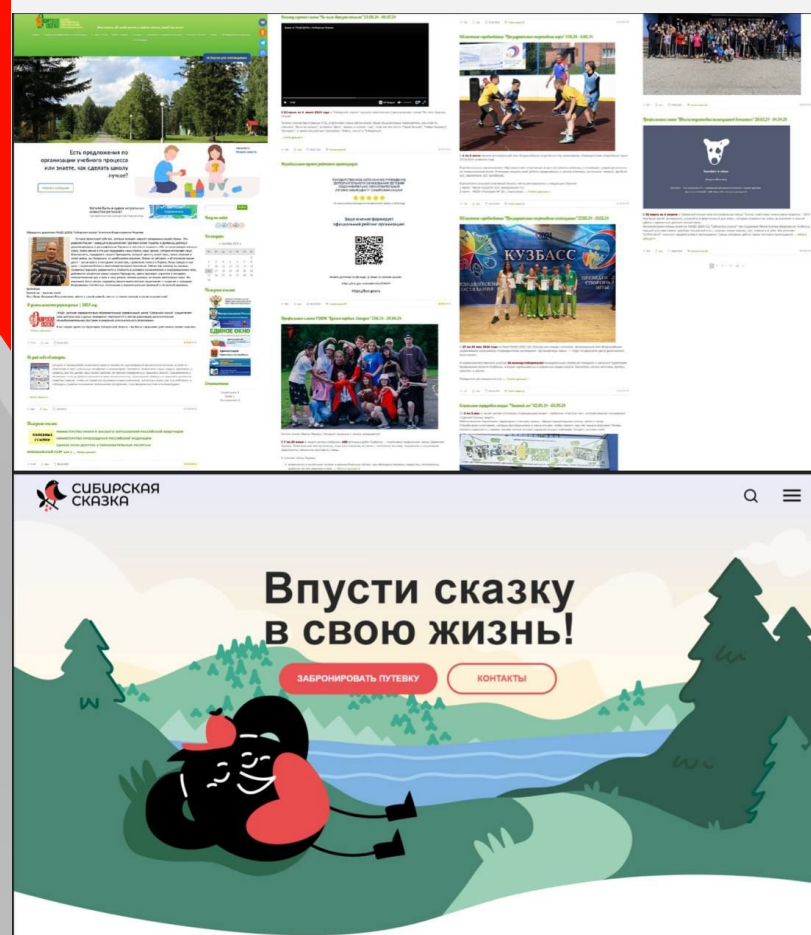


ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ И МЕРОПРИЯТИЯ

Образовательная программа «Создание кросс-дисциплинарных продуктов для креативных индустрий» для студентов и педагогов колледжей креативных индустрий

Место проведения: Академия творческих индустрий «Меганом»

Всего в программе приняло участие 38 студентов и 11 педагогов из 7 регионов РФ. В рамках образовательной команды сборные команды колледжей креативных индустрий создали рекламные ролики для региональных детских лагерей.



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ И МЕРОПРИЯТИЯ

Курсы повышения квалификации для педагогов и для региональных управленческих команд образовательных организаций, реализующих образовательные программы СПО в сфере креативных индустрий

- Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации «Основы создания коммерческого анимационного проекта» на 88 академических часов – 40 слушателей из 17 регионов РФ.
- Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации «Основы создания коммерческого мультимедийного проекта» на 72 академических часа – 41 слушатель из 20 регионов РФ.
- Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации «Создание и организация деятельности колледжа креативных индустрий» на 72 академических часа – 93 слушателя из 12 регионов РФ.



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ И МЕРОПРИЯТИЯ

Хакатон по разработке компьютерных игр (апрель 2024 г.) -
соревнование студентов колледжей креативных индустрий в разработке игр

Место проведения: ГБПОУ «ЮУГК», г. Челябинск

В хакатоне приняли участие 76 студентов в составе 18 команд из 5 регионов.

В рамках хакатона команды разработали прототипы компьютерных игр



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ И МЕРОПРИЯТИЯ

Креативный хакатон по разработке креативных продуктов (декабрь 2024 г.) - соревнование студенческих команд в создании творческих продуктов, направленных на повышение узнаваемости бренда Колледжа Креативных индустрий.

Место проведения: онлайн

В хакатоне приняли участие 120 студентов в составе 35 команд из 9 регионов.

В рамках хакатона участники создавали продукты 3 типов: рекламные кампании, видеоролики и игровые прототипы.



КРЕАТИВНЫЕ МАСТЕРА ОФОРМЛЕНИЕ И ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- фишки работников
- карточки собственности
- карточки действия
- игровая валюта
- игровые кубики
- игровое поле
- фишки игроков



СЪЕМКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ВИДЕОКОНТЕНТА

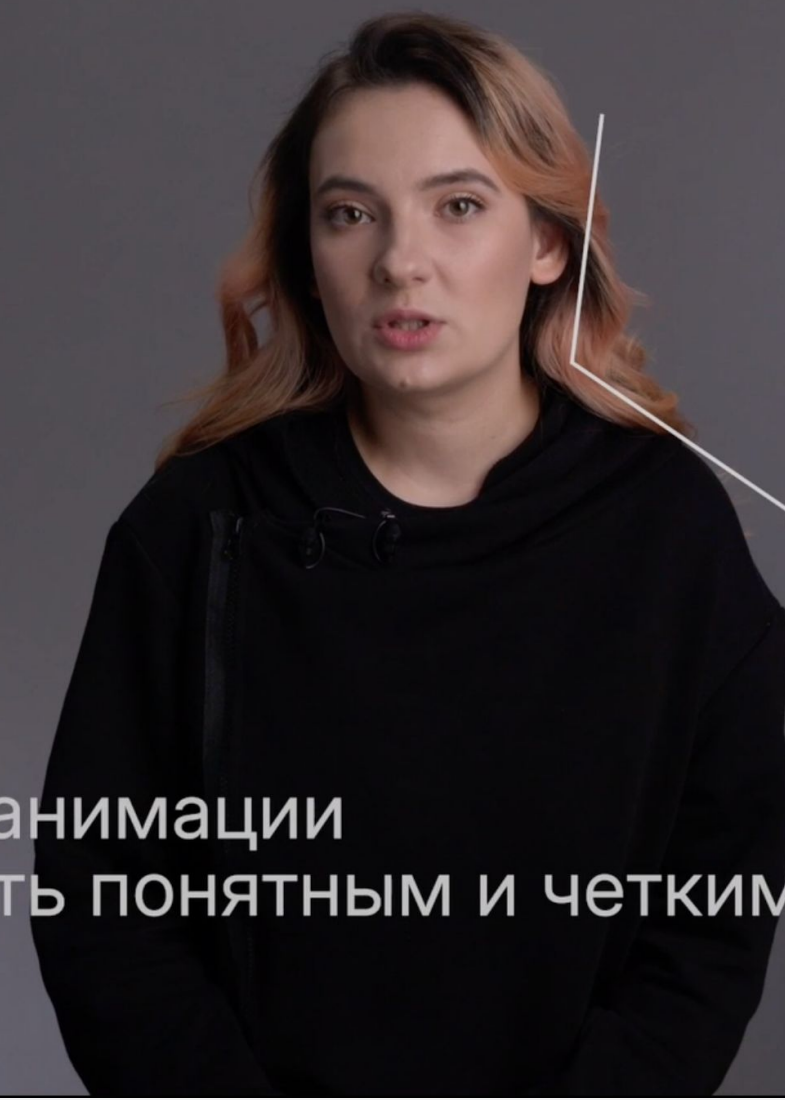
Сняты видеокурсы-навигаторы с экспертами по темам образовательных программ для II курса Колледжа креативных индустрий:

1. Основы сценарного мастерства для создания анимационных проектов
2. Моушн-дизайн
3. Стоп-моушн
4. Разработка бренд стратегии
5. Создание коммуникационных стратегий
6. Основы создания digital-стратегии
7. Звукорежиссура в кинопроизводстве
8. Видеомонтаж
9. Основы операторского мастерства
10. Основы и составляющие операторского процесса



СИЛУЭТ

в сыпучей анимации
должен быть ПОНЯТНЫМ И ЧЕТКИМ



ЭКСПЕРТНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ВНЕШНИХ МЕРОПРИЯТИЙ



БАЛТИЙСКИЙ
КУЛЬТУРНЫЙ ФОРУМ



РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ НЕДЕЛЯ.
УРАЛ



МЕЖДУНАРОДНЫЙ
ФЕСТИВАЛЬ
МЕДИАИСКУССТВА
«INTERVALS 2024»



РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ. СИБИРЬ



МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФОРУМ
«СОДРУЖЕСТВО МОДЫ»



МЕЖДУНАРОДНАЯ
ВЫСТАВКА-ФОРУМ
«РОССИЯ»



СЪЕЗД ШКОЛ КРЕАТИВНЫХ
ИНДУСТРИЙ



РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ НЕДЕЛЯ

российская
креативная
неделя



МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА-ФОРУМ

РОССИЯ

