Министерство образования и науки Республики Дагестан
ГБПОУ РД «Профессионально - педагогический колледж
имени М.М.Меджидова»

Утверждаю
Директор
Адзиева С.М.
«31» 08 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОУД. 01.16 Предпринимательство в сфере креативных индустрий

Код и наименование специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

входящей в состав УГС 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств

Квалификация выпускника: Дизайнер, преподаватель

Программа одобрена предметной (цикловой) комиссией социально-гуманитарных дисциплин

Председатель предметной (цикловой) комиссии

Абакарова Т.М.
ФИО

«31» августа 2026 г.

Избербаш 2026

Рабочая программа учебной дисциплины ОУД.01.16 Предпринимательство в сфере креативных индустрий разработана на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01Дизайн (по отраслям), входящей в состав укрупненной группы специальностей 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств, утвержденного приказом Минпросвещения России от 5.05.2022 г. (с изм. от 03.07. 2024 г.) № 308, зарегистрировано в Минюсте России 25.07.2022 г. № 69375;

с учетом:

- примерной программы;
- в соответствии с рабочим учебным планом образовательной организации на 2026/2027 учебный год

Разработчик:

- Омаров Магомед Аммаевич, преподаватель социально-гуманитарных дисциплин

СОДЕРЖАНИЕ

1.	**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	**3**
2.	**СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	**7**
3.	**УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	**12**
4.	**КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	**14**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОУД.01.16 «ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВО В КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЯХ»

1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Учебная дисциплина ОУД.01.16 «Предпринимательство в креативных индустриях» является образовательной частью профессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) и обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01-04, ПК Х.1-Х.2.

1.2 Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются следующие умения и знания:

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01	Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте, анализировать и выделять её составные части; Определять этапы решения задачи, составлять план действия, реализовывать составленный план, определять необходимые ресурсы; Выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; Структура плана для решения задач, алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; Основные источники информации и ресурсы для решения задач и/или проблем в профессиональном и/или социальном контексте; Методы работы в профессиональной и смежных сферах; Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности
ОК 02	Определять задачи для поиска информации, планировать процесс поиска, выбирать необходимые источники информации; Выделять наиболее значимое в перечне информации, структурировать получаемую	Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Приемы структурирования информации; Формат оформления результатов поиска информации;

	информацию, оформлять результаты поиска; Оценивать практическую значимость результатов поиска; Применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; Использовать современное программное обеспечение в профессиональной деятельности; Использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач	Современные средства и устройства информатизации и порядок их применения; Программное обеспечение в профессиональной деятельности, в том числе цифровые средства
ОК 03	Определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; Применять современную научную профессиональную терминологию; Определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования; Выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи; Определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности, выявлять источники финансирования; Презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; Определять источники достоверной правовой информации; Составлять различные правовые документы; Находить интересные проектные идеи, грамотно их формулировать и документировать; Оценивать жизнеспособность проектной идеи, составлять план проекта	Содержание актуальной нормативно-правовой документации; Современная научная и профессиональная терминология; Возможные траектории профессионального развития и самообразования; Основы предпринимательской деятельности, правовой и финансовой грамотности; Правила разработки презентации; Основные этапы разработки и реализации проекта
ОК 04	Организовывать работу коллектива и команды; Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности	Психологические основы деятельности коллектива; Психологические особенности личности
ПК.1	Проводить анализ целевой аудитории, конкурентов и формировать ценностное предложение и MVP креативного	Методы генерации и отбора предпринимательских идей в креативных индустриях; Принципы построения бизнес-

	продукта; Рассчитывать себестоимость, точку безубыточности и оформлять заявку на грант/субсидию для креативного проекта	модели, ценообразования и формирования финансовой модели креативного проекта
ПК.2	Выполнять работы по разработке дизайн-макета на основе ТЗ, определение потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании, осуществление комплектации.	Современных тенденций в сфере Креативных индустрий; Способы определения потребностей рынка.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	**Объем в часах**
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**72**
в т.ч. в форме практической подготовки	**61**
в т. ч.:	
теоретическое обучение	20
практические занятия *(если предусмотрено)*	41
Самостоятельная работа	5
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	**6**

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, ак. ч в том числе в форме практической подготовки, ак. ч	Уровень освоения
1	*2*	*3*	*4*
Раздел 1. ОП.11 Предпринимательство в креативных индустриях		**72**	
Тема 1.1. Креативные индустрии и предпринимательское мышление	**Содержание учебного материала**	2	1
	1. Креативные индустрии как сектор современной экономики Предпринимательство в креативных индустриях: роли возможности и ограничения		
	Лабораторные занятия	-	
	Практическое занятие №1	4	
	1. Карта креативных индустрий: рынки, профессии, продукты, заказчики		
	2. Предпринимательская игра «Кто мой заказчик? Поиск возможностей в креативной индустрии		
	Самостоятельная работа	2	
	1. Выбор предпринимательской роли: фрилансер, самозанятый, студия, команда, стартап		
Тема 1.2. Рынок и конкурентная среда креативных индустрий	**Содержание учебного материала**	**3**	2
	1. Что такое рынок и как он устроен? Участники рынка и рыночные отношения. Спрос, предложение и факторы выбора. Какие продукты и услуги рынок приобретает и почему? Конкуренция, аналоги и замещающие решения. Тренды и рыночные возможности		
	Лабораторные занятия	-	
	Практическое занятие №2	5	
	1. Разбор рынка: участники, ролик, продукты и отношения между ними		

	2.	Исследования существующих продуктов и решений - что рынок уже покупает»		
	3.	Практическое занятие «Конкурентный анализ		
	Самостоятельная работа		1	
	1.	Поиск рыночных возможностей		
Тема 1.3. Целевая аудитория и создание креативного продукта	**Содержание учебного материала**		4	2
	1.	Целевая аудитория и пользовательские сегменты. Потребности, боли и задачи клиента. Методы исследования аудитории и JTBD		
	Лабораторные занятия		-	
	Практическое занятие №3		8	
	1.	Исследование, сегментация и интервью целевой аудитории		
	2.	Генерация и отбор идей креативного продукта		
	3.	Разработка ценностного предложения		
	4.	Концепция продукта: функции, формат, пользовательский сценарий и отличие от аналогов		
	Самостоятельная работа		1	
	1.	Создание MVP или прототипа креативного продукта и его проверка на ЦА		
Тема 1.4. Бизнес-модель, монетизация и экономика проекта	**Содержание учебного материала**		4	2
	1.	Бизнес-модель креативного проекта. Ценообразование и себестоимость в креативных индустриях. Создание ценности и способы ее монетизации Модели доходов. Финансовая модель проекта		
	Лабораторные занятия		-	
	Практическое занятие №4		8	
	1.	Разработка бизнес-модели креативного проекта		
	2.	Расчет себестоимости креативного продукта		
	3.	Формирование цены и коммерческого предложения		
	3.	Финансовая модель проекта: доходы, расходы, точка безубыточности		
	Самостоятельная работа		1	
	1.	Подготовка заявки на грант, субсидию или партнерскую поддержку		

Тема 1.5. Упаковка, продвижение и продажи креативного продукта	**Содержание учебного материала**		3	**2**
	1.	Упаковка креативного предложения: бренд компании, продукт, услуга или специалист (в зависимости от типа продукта). Позиционирование и образ продукта. Каналы продвижения и продаж. Коммерческая коммуникация		
	Лабораторные занятия		-	
	Практическое занятие №5		8	
	1.	Разработка упаковки: бренд и визуально-смысловая система		
	2.	Позиционирование и формулировка ценностного сообщения для целевой аудитории		
	3.	Выбор каналов продвижения и разработка контент-плана		
	4.	Упаковка портфолио и кейса проекта		
	5.	Коммуникация и продажи с использованием ИИ-инструментов		
	Самостоятельная работа		-	
Тема 1.6. Интеллектуальная собственность и правовая безопасность	**Содержание учебного материала**		2	2
	1.	Интеллектуальная собственность и авторское право		
	Лабораторные занятия		-	
	Практическое занятие №6		4	
	1.	Проверка правовой безопасности контента: музыка, изображения, шрифты, материалы, созданные искусственным интеллектом		
	2.	Разбор типового договора с заказчиком		
	Самостоятельная работа		-	
Тема 1.7. Презентация бизнес-идеи	**Содержание учебного материала**		2	2
	1.	Питчинг бизнес-проекта: структура, логика и визуальная подача. Сторителлинг. Запрос к заказчику, партнеру или инвестору		
	Лабораторные занятия		-	
	Практическое занятие №7		4	
	1.	Подготовка презентации и дорожной карты запуска продукта		
	2.	Питчинг креативного проекта перед экспертами		

	Самостоятельная работа	**-**	
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета		**6**	
Всего:		**72**	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. - ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
2. - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
3. - продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОУД.01.16 «Предпринимательство в креативных индустриях»

3.1 Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены специальные помещения:

Кабинет «Гуманитарных и социально-экономических дисциплин», оснащенный оборудованием:

- рабочее место преподавателя;
- посадочные места обучающихся (по количеству обучающихся);
- учебные наглядные пособия (таблицы, схемы, плакаты);
- карточки раздаточного материала;
- тематические папки дидактических материалов;
- нормативно-правовые документы;
- комплект учебно-методической документации;
- комплект учебников (учебных пособий) по количеству обучающихся;
- вентиляционное оборудование, обеспечивающие комфортные условия проведения занятий.

Техническими средствами обучения:

- компьютерное и видеопроекционное оборудование для презентаций;
- интерактивная доска с лицензионным программным обеспечением.

Требования к программному обеспечению:

- Microsoft Office;
- Adobe Reader, Adobe Acrobat
- Internet браузеры (Internet Explorer, Google Chrome)

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные и электронные издания

1. Круглова, Н. Ю. Предпринимательство в сфере креативных индустрий: учебник / Н. Ю. Круглова. – Москва: КноРус, 2025. – 271 с. – ISBN 978-5-406-15857-9. – Текст: непосредственный.

2. Логунцова, И. В. Креативные индустрии в РФ: актуальные практики и перспективы развития: монография / И. В. Логунцова. – Москва: Проспект, 2024. – 112 с. – ISBN 978-5-392-41972-2. – Текст: непосредственный.

3.2.2. Дополнительные источники:

1. Есипова, С. А. Введение в креативные индустрии: учебное пособие для СПО / С. А. Есипова, А. Б. Зелинская, Э. В. Плучевская, Л. С. Хромцова [и др.]. – Саратов; Москва: Профобразование: Ай Пи Ар Медиа, 2026. – 112 с. – ISBN 978-5-4488-2910-9, 978-5-4497-5321-2. – Текст: непосредственный.

2. Корнилова, Л. Л. Введение в креативные индустрии: учебное пособие / Л. Л. Корнилова, З. А. Абдурашидова, К. А. Мясникова. – Москва: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2025. – 105 с. – ISBN 978-5-85006-682-6. – Текст: непосредственный.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	***Критерии оценки***	***Методы оценки***
Знания		
Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; Структура плана для решения задач, алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; Основные источники информации и ресурсы для решения задач и/или проблем в профессиональном и/или социальном контексте; Методы работы в профессиональной и смежных сферах; Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности; Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Приемы структурирования информации; Формат оформления результатов поиска информации; Современные средства и устройства информатизации и порядок их применения; Программное обеспечение в профессиональной деятельности, в том числе цифровые средства; Содержание актуальной нормативно-правовой документации; Современная научная и профессиональная терминология; Возможные траектории профессионального развития и самообразования; Основы предпринимательской деятельности, правовой и финансовой грамотности; Правила разработки презентации; Основные этапы разработки и реализации проекта; Психологические основы деятельности коллектива;	Умеет разрабатывать и оформлять проекты по направлениям креативных индустрий; Умеет проводить публичную презентацию разработанных проектов	Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание

Психологические особенности личности; Методы генерации и отбора предпринимательских идей в креативных индустриях; Принципы построения бизнес-модели, ценообразования и формирования финансовой модели креативного проекта; Инструменты и каналы продвижения, включая ИИ-инструменты, и принципы построения персонального бренда специалиста креативных индустрий; Основы интеллектуальной собственности и правовой безопасности при использовании цифрового контента		
Умения		
Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте, анализировать и выделять её составные части; Определять этапы решения задачи, составлять план действия, реализовывать составленный план, определять необходимые ресурсы; Выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника); Определять задачи для поиска информации, планировать процесс поиска, выбирать необходимые источники информации; Выделять наиболее значимое в перечне информации, структурировать получаемую информацию, оформлять результаты поиска; Оценивать практическую значимость результатов поиска; Применять средства	Умеет разрабатывать и оформлять проекты по направлениям креативных индустрий; Умеет проводить публичную презентацию разработанных проектов	Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание

информационных технологий для решения профессиональных задач; Использовать современное программное обеспечение в профессиональной деятельности; Использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач; Определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; Применять современную научную профессиональную терминологию; Определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования; Выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи; Определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности, выявлять источники финансирования; Презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; Определять источники достоверной правовой информации; Составлять различные правовые документы; Находить интересные проектные идеи, грамотно их формулировать и документировать; Оценивать жизнеспособность проектной идеи, составлять план проекта; Организовывать работу коллектива и команды; Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности; Проводить анализ целевой аудитории, конкурентов и формировать ценностное предложение и MVP креативного продукта; Рассчитывать себестоимость, точку безубыточности и		

оформлять заявку на грант/субсидию для креативного проекта; Разрабатывать контент-план, портфолио и коммерческое предложение для продвижения продукта/услуги заказчику; Готовить и представлять презентацию бизнес-проекта партнёру или инвестору		

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Итоговым контролем освоения обучающимися дисциплины является дифференцированный зачет.