

Россия креативная: узнаю творческие профессии

Введение

Вступительное слово

Слово педагога: Добрый день, ребята! Сегодня мы поговорим о достижениях нашей страны в сфере творчества. Мы с вами читаем книги, слушаем музыку, смотрим фильмы. Мы пользуемся красивыми сайтами, разными приложениями в телефонах, кто-то любит компьютерные игры, в которых есть интересный сюжет и красивая графика. Мы ходим в музеи, в театры и на концерты, а кто-то сам рисует или занимается в музыкальной школе. Всё это творчество входит в понятие креативных индустрий. Они делают нашу жизнь и наш досуг приятнее, комфортнее, интереснее.

Кроме того, креативные индустрии составляют важный, динамично развивающийся сектор экономики. Здесь работает более 1,5 миллионов человек! И сегодня мы узнаем больше об этой сфере, её достижениях, и конечно, профессиях, которые здесь существуют.

Давайте начнём с базовых понятий — креатив, креативный. Что это значит? Как вы понимаете эти слова?

Ответы студентов.

Слово педагога: Да, ребята, вы размышляете в верном направлении. Само слово «креатив» произошло от латинского *creatio*, что в переводе означает «творчество». Креативность напрямую связана с творчеством — умением и способностью человека создавать нечто новое, оригинальное и ценное.

Сами термины «креативная экономика» и «креативная индустрия» появились сравнительно недавно, в Россию они пришли в конце 1990-х — начале 2000-х годов. То есть, это, в общем-то, новая сфера экономики, которая формируется на наших глазах. Хотя сами отрасли, которые объединились в понятие «креативная экономика», существуют довольно давно. Какие же это отрасли? Как вы думаете, что относится к креативным индустриям? Какие направления деятельности человека связаны с творчеством?

Ответы студентов.

Слово педагога: Молодцы! Действительно, музыка, театр, искусство — всё это творческие или креативные индустрии. И это только начало списка, а есть ли его окончание? Это, скорее, вопрос философский. Ведь у творчества нет границ, в нашей стране постоянно появляются

новые творческие направления. О них вы узнаете на нашем занятии.

Но если попробовать структурировать творческие направления, то примерное разделение может быть таким.

Воспользуйтесь слайдом «Креативная индустрия».

Слово педагога: Например, есть прикладные направления, такие как архитектура, промышленный и графический дизайн, мода. Также сюда входят направления, связанные с искусством: музыка и саунд-дизайн, живопись, народные промыслы и ремёсла, театр. Не забывайте и про культурные учреждения: музеи, библиотеки, галереи. Очень большой пласт составляют современные медиа и всё, что связано с производством цифрового контента. Это кино-, видео-, аудио- и анимационное производство. Наконец, большую роль играет ИТ-сектор: разработка программного обеспечения, виртуальная и дополненная реальность, компьютерные и видеоигры. А ещё блоггерство, телевидение, печатная индустрия, радио и подкасты, маркетинг и реклама. Вот такое разнообразие!

Давайте посмотрим видеоролик с международной выставки-форума «Россия», которая проходит на ВДНХ в Москве. Сама эта выставка, между прочим, тоже является ярким примером взаимодействия креативных индустрий.

Видеоролик с выставки «Россия»

Ролик с выставки «Россия», которая проходит в Москве на ВДНХ, обзор тематического павильона, описание темы и отрасли.

Обзор отрасли. Было-стало

Игра «Было-стало»

Слово педагога: Вот так, ребята, интересно проявляет себя креативная индустрия в России. Надеюсь, у вас уже сложилось общее представление об этом секторе, и теперь пора углубиться в детали. Мы с вами сыграем в игру «Было-стало» и посмотрим, как меняется и развивается креативный сектор в нашей стране. Перед вами разные факты, все они перемешаны, а вам нужно найти пары и распределить их по принципу «было-стало».

Факты в правильном порядке:

Просмотр фильмов только в кинотеатрах, по телевизору или на кассетах и DVD дома. ->

Просмотр фильмов и сериалов доступен в любое время в онлайн-кинотеатрах по подписке.

Новости узнают из телепрограмм, газет и по радио. -> Новости можно узнать в любое время, открыв сайт или канал в социальных сетях с любого устройства, подключённого к сети Интернет.

Компьютерные игры в 2D-формате, выпускаются на дискетах и дисках. -> Компьютерные игры обладают качественной трёхмерной графикой и выпускаются в онлайн-формате.

Чтобы увидеть театральную постановку, нужно купить билет в театр. -> Театральную постановку можно посмотреть не только в театре, но и в онлайн-трансляции.

Художник пишет картину красками на холсте, выставляет в галерее и продаёт покупателю. -> Художник может создать картину на компьютере, выставить в виртуальной галерее и даже продать её при помощи NFT-технологий.

Поиск локаций для съёмок кино и строительство декораций занимает очень много времени. -> Кинокластер мирового уровня. Кинопарк «Москино» с декорациями для исторических и современных фильмов, а также самая большая в мире площадка для съёмок натурального кино — около 320 гектаров.

Многие объекты культуры и искусства находятся в упадке, разрушаются и нуждаются в реставрации. -> Ежегодно ремонтируется более 270 объектов культурного наследия. С 2020 по 2022 г. завершена реставрация 118 объектов.

Государственное финансирование кино составляет примерно 500 млн рублей (2000 год). -> Государственное финансирование кино составляет примерно 11,6 млрд рублей (2023 год).

Во многих регионах не хватает возможностей для развития творческих способностей у школьников. -> За 5 лет реализации национального проекта «Культура» созданы комфортные условия для обучения 400 тысяч ребят в детских школах искусств: это новые музыкальные инструменты, современные отреставрированные пространства, сцены, репетиционные залы. Региональные и муниципальные музеи устаревают, поддерживать их достойный уровень становится всё сложнее. -> Музеи получают новое техническое оснащение: экспозиционные витрины, системы безопасности и сохранности музейных фондов, мультимедийное оборудование и многое другое. В 2024 году такое оснащение получают 250 музеев.

Слово педагога: Ну что, как вам игра? Давайте посмотрим, что у вас получилось и обсудим вместе!

Обсуждение.

Слово педагога: Спасибо за вашу активную работу. Мы с вами наглядно увидели, как креативные проекты не только совершенствуются, но и улучшают экономику, развивают инфраструктуру, при этом у них нет границ ни творческих, ни географических.

А теперь давайте посмотрим видеоролик о творческой сфере и узнаем больше о её прошлом и настоящем в России. Внимание на экран!

Видеоролик «Было-стало»

Рассказ о качественном преобразении отрасли за последние годы, о широте возможностей и рекордных показателях в сфере культуры и искусства нашей страны.

Интерактив «Творческие профессии»

Слово педагога: Спасибо, ребята! Теперь, когда мы узнали уже столько нового, пришла пора глубже разобраться в творческих профессиях. За последние годы в этой сфере появились совершенно новые направления. Этому способствует быстрая цифровизация экономики и развитие новых технологий. Например, ещё не так давно о профессиях SMM-менеджера и графического дизайнера мало кто знал, а сегодня у нас есть множество востребованных специалистов в этих сферах. Если вы сейчас задаётесь вопросами, а кто же это такие, то самое время приступить к нашей следующей активности!

Итак, давайте представим, что мы с вами оказались на выставке креативных индустрий. Здесь представлены разные творческие продукты, ваша задача — определить, специалисты каких именно профессий создавали тот или иной продукт и к какому из направлений он относится. Одна и та же профессия может подойти к нескольким продуктам и направлениям. В качестве подсказки у вас будет справочник профессий, где вы найдёте описания специальностей и список направлений. Задача со звёздочкой: добавить 1-2 конкретных, реальных примера из нашей с вами жизни. Что ещё могут создавать специалисты из этих направлений, представители этой профессии? Например, если речь идёт о дизайне, то это может быть оформление кафе, квартиры или даже ландшафта. Приступаем!

Список направлений:

Новые медиа

Шоу и мероприятия

Изобразительное искусство

Информационные технологии (ИТ) и компьютерные игры

Средства массовой информации (СМИ)

Дизайн

Театральное искусство

Кино, видео, фото и анимация

Мода

Реклама и маркетинг

Музыка и звуковое оформление

Справочник профессий:

Саунд-дизайнер — специалист, который создаёт звуковое оформление для видеороликов, фильмов и других аудиовизуальных произведений. Например, шум дождя, барабанная дробь, звуки шагов.

3D-аниматор — специалист в области компьютерной графики. Он занимается созданием анимированных изображений и сцен в трёхмерном (3D) пространстве. Эта профессия включает в себя разработку персонажей, объектов и окружающей среды с использованием специализированных программных инструментов для создания иллюзии движения и жизни.

Копирайтер — писатель, который создаёт текстовый контент для разных целей и аудиторий. Может работать в рекламе, маркетинге, PR, СМИ и других сферах.

Художник по свету — специалист по световому оформлению мероприятий, шоу и съёмок. С помощью различных световых приборов он может превратить ночь в день, создать чувство праздника или украсить концерт светомузыкой.

Музыкальный продюсер — специалист, который отвечает за создание и продвижение музыкальных проектов. Например, он ищет таланты, работает с артистами, организывает запись музыки, планирует бюджеты, а также обеспечивает коммерческий успех новому музыкальному произведению.

Музыкант — творческая профессия, связанная с исполнением и созданием музыкальных произведений.

Писатель — творческий специалист, который создаёт разные литературные произведения, например, повести, рассказы, романы, стихи.

Моушн-дизайнер — специалист, который делает из статичной картинки анимированную, создавая креативные ролики для рекламы, спецэффекты для кино и многое другое.

Гримёр или художник по гриму — творческий специалист, который готовит актёров, моделей и других людей к публичному выступлению, киносъёмке, фотосессии и т. п. при помощи макияжа и сложных специальных техник (например, он использует парики, маски и так далее).

Графический дизайнер — специалист, который создаёт визуальное оформление с помощью компьютерных программ и других инструментов. Например, он может создавать запоминающиеся логотипы, разрабатывать упаковку продукции и многое другое.

Гейм-дизайнер — профессионал в сфере разработки видеоигр, придумывает идею и занимается конструированием игрового мира.

UX-дизайнер — специалист, который отвечает за создание удобного и интуитивно понятного интерфейса мобильного приложения или сайта.

Редактор — специалист, который занимается подготовкой, корректировкой и оформлением текстовых и других материалов в издательствах, СМИ или на онлайн-платформах.

Модельер — специалист, который занимается разработкой и созданием одежды, обуви и аксессуаров. В том числе, он определяет все технологические и конструкторские особенности производства этих изделий.

Мэппинг-режиссёр — специалист по созданию лазерных шоу с проекцией видеоконтента на различные поверхности. Например, с помощью компьютерных программ, специального оборудования и технологий создаются видеопроекции на зданиях.

Видеооператор — при помощи профессиональной аппаратуры осуществляет процесс съёмки видеоролика или фильма. Он также занимается последующей обработкой отснятого материала в команде с другими специалистами.

Блогер — человек, который занимается ведением видеоблога в социальных сетях. Зачастую он может быть специалистом в какой-либо отрасли и рассказывать в блоге про своё дело или хобби. Его отличает умение писать тексты, снимать видео и фото, придумывать и воплощать креативные идеи, взаимодействуя с аудиторией.

SMM-менеджер — специалист, который разрабатывает и реализует контент-стратегию в социальных сетях. Например, он может вести страницу компании и продвигать её, придумывая разные инфоповоды, общаясь с аудиторией, настраивая рекламу.

Интернет-маркетолог — специалист, который занимается продвижением товаров и услуг в интернете. Его задача: найти целевую аудиторию компании и привлечь её внимание с целью продажи товаров и услуг.

Бренд-дизайнер — специалист, который создаёт уникальный фирменный стиль для компаний.

Менеджер в индустрии моды — специалист, который разрабатывает и реализует стратегию развития и продвижения компании в индустрии моды. В том числе, он управляет финансами и персоналом.

Автор СМИ — журналист, специализирующийся на написании текстов различных жанров, от коротких новостных заметок до больших статей.

Корректор — его суперсила — знание русского языка. Этот специалист проверяет тексты на предмет грамматических и литературных ошибок.

Организатор мероприятий — специалист, знающий всю специфику работы на площадках, где собирается много людей. Он не только бронирует концертные площадки и контролирует продажу билетов, но и, например, отвечает за то, чтобы на мероприятии была охрана и дежурили врачи.

Цифровой художник — человек, который сначала рисует картину, а затем переносит её в цифровой формат, либо изначально создаёт произведение в виртуальном мире.

Слово педагога: Итак, время на заполнение карты подходит к концу. Давайте обсудим, что у вас получилось, и какие вопросы возникли.

Обсуждение результатов.

Слово педагога: Отлично! Думаю, вы понимаете, что творческие профессии, на самом деле, присутствуют во всех отраслях. Например, в тяжёлой промышленности нужны те, кто будет писать статьи о жизни предприятий или создавать логотипы.

А теперь давайте узнаем больше о специфике работы в творческих индустриях и посмотрим ролик с одним из представителей этой сферы.

Видеоролик «Интервью с экспертом»

Слово педагога: Сейчас мы с вами посмотрим небольшое интервью. Но сначала я хочу вам напомнить, что у каждого есть возможность задать свои вопросы экспертам из разных направлений. Для этого есть специальная форма в Профиграде:

<https://profigrad.bvbinfo.ru/question-list-2>.

Интервью с представителем отрасли, ответы на популярные вопросы обучающихся.

Слово педагога: Да, ребята, очень интересно узнать, как всё устроено изнутри. Надеюсь, вас заинтересовало увиденное. Что вам понравилось?

Ответы обучающихся.

Слово педагога: Спасибо за вашу активность, ребята. Любопытство и открытость новому помогают развивать креативное мышление.

Информация

Замените этот блок на игру «Факты» при наличии дополнительного времени.

Перспективы отрасли. Будет

Видеоролик «Россия — моё будущее»

Слово педагога: Конечно, сегодня огромное влияние на работу в креативных индустриях оказывают новые цифровые технологии. Виртуальная реальность, искусственный интеллект, нейросети — всё это расширяет творческие возможности человека и открывает невероятные перспективы. Поэтому в ближайшем будущем мы уже можем прогнозировать появление новых профессий, отвечающих запросам современного мира.

Давайте посмотрим видео о развитии творческих индустрий в России и их перспективах.

Видеоролик о развитии отрасли и её перспективах, включение с выставки «Россия».

Слово педагога: Да, ребята, вот такие удивительные изменения ожидают нас. Сейчас на креативную экономику делают ставку во всём мире. И наша страна, конечно, не исключение. Так, правительством разработана и утверждена концепция развития креативных индустрий к 2030 году. Этой сфере будет уделено много внимания в ближайшие годы: предполагается и значительная государственная поддержка, будут созданы условия и инфраструктура для развития креативного предпринимательства.

Игра «Будущее или реальность»

Воспользуйтесь презентацией «Будущее или реальность».

Слово педагога: А нам пришло время сыграть в игру «Будущее-реальность». Давайте попробуем отгадать, какие из представленных фактов и инноваций в креативных индустриях уже стали реальностью, а какие ждут нас в будущем.

В Якутии создан первый на Дальнем Востоке кинопавильон полного цикла.

БУДУЩЕЕ. Комплекс планируют построить в Якутске к 2026 году. Здесь будут располагаться съёмочные павильоны, студийный корпус (студии звукозаписи, монтажа и цветокоррекции), деревня декораций и залы для виртуальных съёмок. Кинокомпании также смогут открыть здесь свои офисы. Получится настоящий большой креативный кластер.

В первой Московской неделе моды приняли участие более 450 российских дизайнеров и более 1,5 миллионов зрителей.

РЕАЛЬНОСТЬ. Московская неделя моды прошла в столице с 20 по 26 июня 2022 года. В событии приняли участие российские дизайнеры, блогеры и другие профессионалы индустрии.

В 2023 году Российская креативная неделя прошла в 41 регионе России. Мероприятия посетили более 150 тысяч человек, а онлайн-трансляции собрали 6 миллионов просмотров.

РЕАЛЬНОСТЬ. Это крупнейшее событие федерального уровня, которое объединяет лидеров креативных индустрий России.

Музейный квартал Государственного музея изобразительных искусств имени им. А. С. Пушкина посещают 3 миллиона человек в год.

БУДУЩЕЕ. Обновлённый музейный комплекс планируют открыть к 2026-му году. Ожидается, что после реконструкции и увеличения музейных площадей число посетителей музейного городка возрастёт с 1,3 до 3 миллионов человек в год.

Президентский фонд культурных инициатив выделил 3,9 миллиарда рублей на реализацию проектов в 2024 году.

РЕАЛЬНОСТЬ. Гранты получили 883 проекта в сфере культуры, искусства и креативных индустрий из 85 регионов России.

Эрмитаж продал NFT-токены картин на более чем 32 миллиона рублей.

РЕАЛЬНОСТЬ. Это случилось ещё в 2021 году. На аукционе были представлены цифровые копии работ Леонардо да Винчи, Джорджоне, Винсента Ван Гога, Клода Моне.

В Екатеринбурге открылась фабрика одежды и тканей для российских театров.

БУДУЩЕЕ. Фабрика по производству одежды сцены и реставрации исторических текстильных полотен будет построена в 2024 году. Инвестиции в проект составят более 250 миллионов рублей. Первую продукцию планируют выпустить в начале 2025 года.

Совокупные годовые сборы российского кино в прокате достигли 28 миллиардов рублей.

РЕАЛЬНОСТЬ. Кроме того, по сравнению с 2021 годом аудитория российских фильмов выросла более чем в 2 раза и составила 90 миллионов зрителей. Сегодня в России насчитывается 2278 кинотеатров и почти 6 тысяч кинозалов.

Потенциал российского рынка цифровой моды составила 1,2 миллиарда рублей.

РЕАЛЬНОСТЬ. Цифровая мода относится к одежде и аксессуарам, которые существуют в виртуальном или цифровом пространстве. Подобную одежду можно носить и демонстрировать в социальных сетях, онлайн-играх и на платформах виртуальной реальности.

В 2023 году креативная экономика России составляет 6% ВВП*.

**ВВП — валовый внутренний продукт. Экономическое понятие, означающее сумму рыночной стоимости всех товаров и услуг, произведённых на территории страны для конечного потребителя за один календарный год. Это важный показатель состояния экономики страны. Если ВВП растёт, значит, экономика развивается.*

БУДУЩЕЕ. В соответствии с концепцией развития творческих индустрий в России предполагается рост доли креативной экономики до 6% ВВП к 2030 году. Доля занятых в ней людей должна вырасти до 15%. По данным Агентства стратегических инициатив, вклад креативных индустрий в экономику России в 2023 году составил 4,87%. Это в 2 раза больше, чем в 2021 году.

Обсуждение со студентами.

Заключение

Заключительное слово педагога

Слово педагога: Я благодарю вас за внимание и активное участие в обсуждении. Творческая индустрия — это очень большая и интересная тема. Креативная экономика создает новые рабочие места, в том числе, с возможностью гибкой и дополнительной занятости. Наконец,

развитие креативной экономики помогает преодолеть различные ограничения, например, связанные с удалённостью места проживания. Она развивает территории и увеличивает туристическую привлекательность регионов.

Попробуйте сегодня придумать 1-2 творческих продукта, которые могут быть созданы лично вами в той или иной отрасли. Что бы вы сделали и как было бы устроено ваше дело? Дайте волю фантазии! Будьте креативными и открытыми новому.

Спасибо!