Дата поступления рукописи в редакцию: 30.11.2025 г. DOI: 10.24412/2782-3830-2025-11-610-614
Дата принятия рукописи в печать: 17.12.2025 г.

СЫСОЕВ Никита Евгеньевич,
Студент кафедры биотехнологии и пищевых продуктов,
ФГБОУ ВО Уральский ГАУ,
e-mail: nik1ta10292014@gmail.com

КАЛИЕВСКИЙ Артём Петрович,
Магистр кафедры биотехнологии и пищевых продуктов,
ФГБОУ ВО Уральский ГАУ,
e-mail: mr.proper13@inbox.ru

ГОРДИЕНКО Никита Данилович,
Студент кафедры биотехнологии и пищевых продуктов,
ФГБОУ ВО Уральский ГАУ,
e-mail: gnd.kz05@gmail.com

КАЛЯГИНА Екатерина Борисовна,
Магистр кафедры биотехнологии и пищевых продуктов,
ФГБОУ ВО Уральский ГАУ,
e-mail: ekkaterinochka55@gmail.com

ЧУБРИН Владимир Владимирович,
Магистр кафедры биотехнологии и пищевых продуктов,
ФГБОУ ВО Уральский ГАУ,
e-mail: chubrin.vladimir@mail.ru

БАРЫКИНА Екатерина Сергеевна,
Магистр кафедры биотехнологии и пищевых продуктов,
Преподаватель кафедры биотехнологии и пищевых продуктов
ФГБОУ ВО Уральский ГАУ,
e-mail: barykina_10@mail.ru

МЕТОДОЛОГИЯ И ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация. *В статье рассматриваются актуальные методологические подходы и инновационные технологии, направленные на развитие креативных индустрий в системе профессионального образования. Исследуются современные образовательные парадигмы, методики проектной деятельности, цифровые инструменты и трансдисциплинарные подходы, способствующие раскрытию творческого потенциала студентов и их подготовке к профессиональной реализации в областях, связанных с созданием и продвижением культурных и интеллектуальных продуктов. Анализируются перспективы внедрения предложенных методологий и технологий в образовательный процесс, а также их значение для формирования кадрового потенциала креативных индустрий.*

Ключевые слова: *креативные индустрии, методология, технологии, компетенции, проектная деятельность, инновации, цифровая трансформация, трансдисциплинарность, творческий потенциал.*

SYSOEV Nikita Evgenievich,
Student of the Department of Biotechnology and Food Products,
FSBEI HE Ural GAU

KALIEVSKY Artyom Petrovich,
Master of the Department of Biotechnology and Food Products,
FSBEI HE Ural GAU

GORDIENKO Nikita Danilovich,
Student of the Department
of Biotechnology and Food Products,
FSBEI HE Ural GAU

KALYAGINA Ekaterina Borisovna
Master of the Department
of Biotechnology and Food Products,
FSBEI HE Ural GAU

CHUBRIN Vladimir Vladimirovich,
Master of the Department
of Biotechnology and Food Products,
FSBEI HE Ural GAU

BARYKINA Ekaterina Sergeevna,
Master of the Department
of Biotechnology and Food Products,
FSBEI HE Ural GAU

METHODOLOGY AND TECHNOLOGIES FOR THE DEVELOPMENT OF CREATIVE INDUSTRIES IN VOCATIONAL EDUCATION

Annotation. *The article discusses current methodological approaches and innovative technologies aimed at developing creative industries in the professional education system. It explores modern educational paradigms, project-based methodologies, digital tools, and transdisciplinary approaches that promote the development of students' creative potential and prepare them for professional implementation in fields related to the creation and promotion of cultural and intellectual products. The article analyzes the prospects for implementing these methodologies and technologies in the educational process and their significance for building the human resources for creative industries.*

Key words: *creative industries, methodology, technologies, competencies, project activities, innovations, digital transformation, transdisciplinarity, and creative potential.*

В эпоху стремительной технологической эволюции, Развитие креативных индустрий становится одним из ключевых драйверов современной экономики, требуя от системы профессионального образования адекватных ответов на вызовы времени. Методология развития креативных индустрий в профессиональном образовании должна опираться на комплексный подход, учитывающий специфику данной сферы, характеризующейся высокой степенью инновационности, междисциплинарности и ориентации на создание уникальных продуктов и услуг.

Фундаментальным элементом этой методологии является формирование у обучающихся не только профессиональных знаний и умений, но и специфических креативных компетенций, таких как способность к генерации оригинальных идей, критическое мышление, умение работать в команде, гибкость, адаптивность и готовность к постоянному обучению [6].

Современные технологии играют решающую роль в имплементации данной методологии. Цифровизация образовательного процесса открывает широкие возможности для внедрения инновационных образовательных технологий. К ним можно отнести использование платформ для совместной работы над проектами, виртуальных и дополненных реальностей для иммерсивного обучения, инструментов для прототипирования и моделирования, а также цифровых инструментов для анализа данных и исследований рынка.

Технологии геймификации и симуляций позволяют создать мотивирующую образовательную среду, способствующую развитию креативности и отработке практических навыков в безопасных условиях [5].

Центральное место в методологии занимает проектная деятельность, которая позволяет студентам не только применять полученные знания на практике, но и развивать навыки командной работы, управления проектами, презентации результатов и адаптации к меняющимся требованиям. Проектный подход стимулирует студентов к самостоятельному поиску решений, критической оценке существующих подходов и генерации новых, инновационных идей. В рамках проектной

деятельности могут быть реализованы задачи, связанные с разработкой новых продуктов в сфере дизайна, медиа, IT, моды, искусства, туризма и других направлений креативных индустрий [7].

Трансдисциплинарность является еще одним важным аспектом методологии. Креативные индустрии по своей природе объединяют различные области знаний и практик. Поэтому профессиональное образование должно способствовать формированию у студентов умения интегрировать знания из разных дисциплин, выстраивать связи между, казалось бы, несвязанными областями и находить нестандартные решения. Это может быть реализовано через междисциплинарные курсы, совместные проекты с представителями различных профессиональных сфер, а также через привлечение к образовательному процессу специалистов из индустрии.

Примером успешного внедрения таких методологий может служить разработка образовательных программ, построенных по принципу «студийного обучения», где студенты работают над реальными или максимально приближенными к реальным проектами под руководством опытных наставников из индустрии. Например, студенты дизайн-специальностей могут участвовать в разработке брендинговых стратегий для стартапов, студенты медиа-направлений – создавать контент для цифровых платформ, а студенты IT-специальностей – разрабатывать приложения для культурных учреждений [4].

Применение технологий виртуальной реальности позволяет проводить экскурсии по музеям мира, моделировать дизайн-проекты интерьеров или создавать интерактивные инсталляции, что значительно обогащает образовательный процесс и способствует развитию пространственного и концептуального мышления.

Перспективность внедрения данных методологий и технологий в систему профессионального образования неоспорима. Во-первых, это позволяет готовить высококвалифицированных специалистов, востребованных на рынке труда, обладающих не только профессиональными навыками, но и развитой креативностью, способных к инновационной деятельности. Во-вторых, такое образование способствует формированию предпринимательского мышления у студентов, что может привести к созданию новых бизнесов и рабочих мест в креативных индустриях. В-третьих, развитие креативных индустрий через систему образования способствует росту культурного и экономического потенциала общества в целом [8].

Эффективное применение интерактивных образовательных платформ, инструментов для коллаборативной работы и цифровых технологий для создания и распространения креативного контента позволяет сделать процесс обучения более гибким, доступным и персонализированным, что является критически важным для подготовки специалистов, способных к быстрой адаптации в условиях постоянных изменений.

Развитие креативных индустрий в профессиональном образовании требует не только четко сформулированной методологии, но и ее практического воплощения через специфические методики и образовательные практики. Одним из ключевых инструментов является проектное обучение, которое выходит за рамки традиционных лекционно-семинарских форм. Оно предполагает погружение студентов в реальные или максимально приближенные к реальности кейсы, требующие комплексного решения [3].

Проекты могут быть индивидуальными или командными, краткосрочными или долгосрочными, но их общим знаменателем является необходимость генерации новых идей, разработки прототипов, их тестирования и презентации. Например, студенты факультета цифровых искусств могут совместно с представителями бизнеса разрабатывать интерактивные инсталляции для выставок или создавать VR-туры по историческим объектам, объединяя навыки программирования, дизайна и истории. Методика “дизайн-мышления” (design thinking) активно применяется в этом контексте, обучая студентов эмпатии к целевой аудитории, итеративному подходу к решению проблем и прототипированию.

Другой важной методикой является трансдисциплинарный подход, который разрушает барьеры между отдельными предметами и кафедрами. Креативные индустрии редко существуют в вакууме, они требуют синергии знаний из искусства, технологий, маркетинга, менеджмента и даже социальных наук. Это может быть реализовано через создание междисциплинарных образовательных программ, где студенты разных специальностей работают над совместными проектами. Так, студенты маркетинга могут сотрудничать со студентами дизайна и IT для разработки и запуска нового продукта, а студенты архитектуры – с урбанистами и экологами для создания устойчивых городских пространств.

Привлечение к образовательному процессу ведущих специалистов-практиков из креативных индустрий через мастер-классы, гостевые лекции и менторские программы также играет значительную роль, обогащая учебный процесс актуальным индустриальным опытом и предоставляя студентам ценные инсайты [9].

Наконец, цифровые технологии служат мощным катализатором внедрения этих методик. Платформы для онлайн-обучения и совместной

работы, такие как Moodle, Google Workspace, Miro, Trello, становятся неотъемлемой частью образовательного процесса, позволяя студентам и преподавателям эффективно взаимодействовать, обмениваться идеями и совместно работать над проектами вне зависимости от географического положения. Использование инструментов для прототипирования (например, Figma, Adobe XD), 3D-моделирования (Blender, Autodesk Maya) и цифрового производства (3D-принтеры, лазерные резаки) позволяет студентам быстро воплощать свои идеи в жизнь, получая непосредственную обратную связь и возможность для быстрых итераций. Технологии виртуальной и дополненной реальности (VR/AR) открывают новые горизонты для создания иммерсивных учебных сред, позволяя студентам «погружаться» в исторические эпохи, моделировать архитектурные объекты в реальном масштабе или проводить виртуальные эксперименты в лабораториях, что стимулирует их воображение и способствует более глубокому пониманию материала.

Оценка эффективности методологии и технологий развития креативных индустрий в профессиональном образовании требует комплексного подхода, выходящего за рамки традиционных экзаменов и тестов. Важно оценивать не только уровень знаний, но и развитие ключевых креативных компетенций: способность к генерации оригинальных идей, критическое мышление, навыки командной работы, адаптивность, умение презентовать и защищать свои проекты.

Для этого могут использоваться портфолио работ студентов, включающие как индивидуальные, так и коллективные проекты, а также оценка презентаций и публичных защит. Важным индикатором эффективности является вовлеченность студентов в учебный процесс, их мотивация к саморазвитию и проактивность в поиске новых решений.

Кроме того, значимым показателем успешности внедрения является уровень трудоустройства выпускников в креативных индустриях, а также их дальнейший профессиональный рост и вклад в развитие отрасли. Отслеживание карьерных траекторий выпускников, получение обратной связи от работодателей и проведение независимых исследований рынка труда позволяют корректировать образовательные программы и методики. Использование 360-градусной обратной связи, включающей оценку студента со стороны преподавателей, сверстников и, в идеале, представителей индустрии, также способствует более объективной оценке его компетенций.

Механизмы масштабирования успешных практик требуют систематической работы. Это включает в себя разработку стандартизированных образовательных модулей и курсов, которые могут быть внедрены в различных образовательных учреждениях [2].

Важным является создание и поддержка профессиональных сообществ преподавателей и исследователей, занимающихся развитием креативных индустрий в образовании, где они могут обмениваться опытом, лучшими практиками и результатами исследований. Государственная поддержка через гранты, программы развития, а также включение направлений, связанных с креативными индустриями, в национальные образовательные стратегии, играет критическую роль в распространении и масштабировании данных инициатив. Создание образовательных кластеров, объединяющих университеты, колледжи, индустриальные парки и креативные компании, способствует синергии и эффективному трансферу знаний и технологий, обеспечивая устойчивое развитие креативного сектора экономики.

Эффективное развитие креативных индустрий в профессиональном образовании невозможно без тесного и системного взаимодействия с представителями самой индустрии. Это взаимодействие должно выходить за рамки разовых мероприятий и строиться на принципах долгосрочного партнерства.

Одной из ключевых форм такого сотрудничества является совместная разработка образовательных программ и учебных планов, которая позволяет гарантировать, что выпускники обладают необходимыми навыками и компетенциями, востребованными работодателями. Включение индустриальных экспертов в состав комиссий по аккредитации и разработке образовательных стандартов обеспечивает актуальность и практическую направленность обучения.

Организация стажировок и практик на предприятиях креативных индустрий является неотъемлемой частью образовательного процесса. Эти программы позволяют студентам не только получить ценный практический опыт, но и установить профессиональные контакты, познакомиться с корпоративной культурой и оценить свои карьерные перспективы.

Индустрия, в свою очередь, получает возможность присмотреться к потенциальным сотрудникам, оценить их профессиональные качества и даже привлечь к работе над реальными проектами. Сотрудничество может также проявляться в совместных исследовательских проектах, где университеты и компании работают над решением актуальных отраслевых задач, что способствует инновационному развитию как образования, так и самого индустриального сектора [10].

Создание инновационных экосистем, объединяющих образовательные учреждения, инду-

стриальные предприятия, стартап-акселераторы, технопарки и государственные структуры, является наиболее перспективным подходом. Такие экосистемы способствуют ускоренному трансферу знаний и технологий, развитию стартап-культуры и формированию благоприятной среды для появления и роста новых креативных бизнесов. Например, университеты могут выступать в роли «мозговых центров», генерирующих новые идеи, а индустриальные партнеры – предоставлять ресурсы и экспертизу для их коммерциализации. Технопарки и инкубаторы могут стать площадками для реализации студенческих стартапов, получая поддержку на начальном этапе развития. Взаимодействие с индустрией также позволяет студентам получить более глубокое понимание рыночных трендов, потребностей потребителей и специфики бизнес-процессов в креативных областях, что делает их более подготовленными к реальной профессиональной деятельности [1].

Значимость и перспективность внедрения современных методологий и технологий развития креативных индустрий в сферу профессионального образования трудно переоценить. Данный подход позволяет не только обеспечить соответствие образовательных программ актуальным требованиям рынка труда, но и активно формировать кадровый потенциал для одной из наиболее динамично развивающихся отраслей экономики. Интеграция проектной деятельности, цифровых инструментов, трансдисциплинарных подходов и современных образовательных парадигм способствует раскрытию творческого потенциала обучающихся, развитию их инновационного мышления и подготовке к успешной профессиональной реализации. В долгосрочной перспективе это приведет к укреплению конкурентоспособности национальной экономики, развитию инновационной экосистемы и повышению культурного богатства общества.

Список литературы:

[1] Абдуллина О.А. Основы педагогического мастерства / О.А. Абдуллина. - Москва: Просвещение, 1988. - 192 с.

[2] Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии / В.П. Беспалько. - Москва: Педагогика, 1989. - 192 с.

[3] Виноградова М.В. Проектная деятельность в образовании: проблемы и перспективы / М.В. Виноградова // Вопросы образования. – 2017. – № 2. – С. 117-133.

[4] Гончарова Л.А. Цифровые компетенции как основа профессиональной деятельности в условиях цифровой трансформации / Л.А. Гончарова // Информационные технологии в образовании. – 2021. – № 1. – С. 45-50.

[5] Демидов Н.В. Инновационные технологии в высшем образовании: вызовы и возможности / Н.В. Демидов // Высшее образование в России. – 2020. – Т. 29, № 5. – С. 78-87. 6

[6] Ильина О.П. Формирование креативности у студентов в условиях профессионального образования / О.П. Ильина // Педагогика. – 2018. – № 7. – С. 63-70.

[7] Калугина Н.В. Развитие трансдисциплинарного подхода в современном профессиональном образовании / Н.В. Калугина // Образование и наука. – 2019. – Т. 21, № 4. – С. 58-73.

[8] Лазарев В.С. Педагогическая технология: применение и анализ / В.С. Лазарев. - Москва: Академия, 2007. - 256 с.

[9] Пискунова Е.В. Soft skills как инструмент повышения конкурентоспособности выпускников вузов / Е.В. Пискунова // Высшее образование в России. – 2019. – Т. 28, № 10. – С. 46-53.

[10] Яковлева Н.М. Теория и практика развития креативности / Н.М. Яковлева. - Москва: Педагогика, 2002. - 234 с.

References:

[1] Abdullina O.A. Fundamentals of pedagogical mastery / O.A. Abdullina. - Moscow: Education, 1988. - 192 p.

[2] Bespalko V.P. Components of pedagogical technology / V.P. Fingerless. - Moscow: Pedagogy, 1989. - 192 p.

[3] Vinogradova M.V. Project activity in education: problems and prospects / M.V. Vinogradova // Issues of education. – 2017. – No. 2. – P. 117-133.

[4] Goncharova L.A. Digital competencies as the basis of professional activity in the conditions of digital transformation / L.A. Goncharova // Information technologies in education. – 2021. – No. 1. – P. 45-50.

[5] Demidov N.V. Innovative technologies in higher education: challenges and opportunities / N.V. Demidov // Higher education in Russia. – 2020. – T. 29, No. 5. – P. 78-87. 6

[6] Ilyina O.P. Formation of creativity among students in the context of professional education / O.P. Ilyina // Pedagogy. – 2018. – No. 7. – P. 63-70.

[7] Kalugina N.V. Development of a transdisciplinary approach in modern professional education / N.V. Kalugina // Education and science. – 2019. – T. 21, No. 4. – P. 58-73.

[8] Lazarev V.S. Pedagogical technology: application and analysis / V.S. Lazarev. - Moscow: Academy, 2007. - 256 p.

[9] Piskunova E.V. Soft skills as a tool for increasing the competitiveness of university graduates / E.V. Piskunova // Higher education in Russia. – 2019. – T. 28, No. 10. – P. 46-53.

[10] Yakovleva N.M. Theory and practice of creativity development / N.M. Yakovleva. - Moscow: Pedagogy, 2002. - 234 p.