

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ КУЛЬТУРНОГО  
ПРОСВЕЩЕНИЯ И ИСКУССТВА "КУЛЬТУРНЫЕ ИНДУСТРИИ"**

---

УТВЕРЖДАЮ



Директор

Пушилова В.В.

«12» мая

2026г.

Дополнительная профессиональная программа  
(программа повышения квалификации)

**ОСНОВЫ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СФЕРЕ КУЛЬТУРЫ**

наименование программы

---

Составитель

Выходцев А.М.,  
Заместитель директора  
по научной работе  
БУ «Музей геологии,  
нефти и газа», к.г.н.

«12» мая 2026г.

Ханты-Мансийск 2026

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

## 1.1. Нормативные правовые основания разработки программы

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 24 марта 2025 г. № 226 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»

## 1.2. Актуальность программы

Сегодня в России и мире растёт потребность в профессионалах, умеющих разрабатывать и реализовывать культурные, образовательные, медиапроекты, а также управлять ими. Программа отвечает на современные вызовы в области культуры и образования, обеспечивая формирование компетенций для специалистов в области культуры, способных эффективно работать в условиях быстро меняющейся социокультурной среды.

## 1.3. Направленность программы

Культура

## 1.4. Категории обучающихся

Настоящая программа предназначена для специалистов в области культуры. К освоению дополнительной профессиональной программы допускаются лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

## 1.5. Срок освоения программы

Общее количество часов по программе – 72, из них: лекционные занятия – 18 часов, занятия для практической работы – 34 часа, самостоятельная работа – 18 часов, итоговая аттестация – 2 часа. Срок освоения программы – 7 календарных недель (по три занятия в неделю).

## 1.6. Форма обучения

Дистанционная

## 1.7. Формы занятий

Занятия по программе состоят из теоретической и практической частей. Более 70% времени программы занимают дистанционные занятия. На практических занятиях предусмотрено использование комбинированных форм (практикоориентированные кейсы). Программа включает 9 модулей и 27 тем. Форматы самостоятельной работы: интерактивный кейс-стади, цифровой кейс-стади, цифровой лонгрид, кейс-стади с элементами ролевой игры, цифровой проектный воркшоп, интерактивный проектный воркшоп, цифровой исследовательский проект, интерактивный лонгрид-кейс.

## **Режим занятий**

Три занятия в неделю, продолжительность одного занятия 2 академических часа.

### **1.8. Цель и задачи программы**

*Цель программы:*

Формирование у специалистов в области культуры профессиональных компетенций, необходимых для эффективной профессиональной деятельности в области управления культурными проектами.

*Задачи программы:*

- формирование у участников программы системных знаний о теории и практике проектной деятельности в сфере культуры, включая изучение современных подходов к управлению, организации и сопровождению культурных, образовательных, медиапроектов;
- развитие профессиональных компетенций, необходимых для успешной работы в области культурного проектирования: экспертиза культурных ценностей, организация командной работы, деловые коммуникации, бизнес-этикет, фандрайзинг, продвижение проектов;
- формирование навыков цифровой грамотности и использования современных электронных ресурсов и инструментов в профессиональной деятельности, в том числе для презентации и продвижения социокультурных проектов;
- развитие умения адаптации к новым социокультурным условиям, вызовам и изменениям в профессиональной среде.

### **1.9. Требования к результатам освоения программы**

*В результате освоения программы участник:*

*должен знать:*

- теоретико-методологические основы культурологии и проектной деятельности в социокультурной сфере;
- современные подходы к управлению, организации и сопровождению культурных, образовательных, медиапроектов;
- основы культурной политики РФ, механизмы сохранения и популяризации культурного наследия;
- методологию и методы культурных исследований в гуманитарных науках, правила оформления грантовой документации;
- специфику цифровых инструментов и электронных ресурсов для презентации и продвижения социокультурных проектов;
- особенности межкультурных коммуникаций, профессиональных коммуникаций и работы в команде;
- современные тенденции развития креативных индустрий, музейного дела, просветительских и образовательных проектов.

***должен уметь:***

- разрабатывать, реализовывать и сопровождать проекты в сфере культуры (фестивали, выставки, медиапроекты, образовательные инициативы);
- организовывать командную работу, применять современные методы проектного менеджмента;
- консультировать по вопросам бизнес-этикета и профессионального поведения;
- готовить и оформлять исследования (верифицировать), заявки на гранты, концепции и презентации результатов;
- использовать цифровые платформы и инструменты для продвижения социокультурных проектов;
- анализировать и адаптировать культурные проекты к региональным особенностям и современным вызовам;
- презентовать результаты своей профессиональной деятельности на мероприятиях профессионального сообщества, в СМИ перед профессиональной аудиторией.

***должен владеть:***

- навыками организации и управления проектами в сфере культуры, включая фандрайзинг, PR и продвижения;
- методами культурного исследования, оформления документации по грантам, репрезентации данных исследования в форматах концепций и публикаций;
- технологией консультирования по вопросам профессиональной этики;
- цифровыми компетенциями: web-дизайн, информационный менеджмент, использование электронных ресурсов в проектной и исследовательской деятельности;
- навыками межкультурных и профессиональных коммуникаций, работы в команде, лидерства и саморегуляции;
- способностью к анализу социокультурных процессов, выявлению тенденций и адаптации проектов к современным условиям.

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1. Учебный план

№	Наименование разделов (модулей)	Трудоемкость, час	Аудиторные занятия				Дистанционные занятия			Самостоятельная работа (час.)
			Всего, часов	В том числе			Всего, час	В том числе		
				лекции	лабораторные работы	практические занятия		лекции	практические занятия	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1.	Теоретико-методологические основы работы в профессиональной сфере	6	-	-	-	-	6	2	2	2
2.	Теоретико-методологические основы изучения культуры	6	-	-	-	-	6	2	2	2
3.	Цифровая грамотность	8	-	-	-	-	8	2	4	2
4.	Культурная политика и культурное наследие	8	-	-	-	-	8	2	4	2
5.	Экспертно-консультационная деятельность	8	-	-	-	-	8	2	4	2
6.	Социально-культурное проектирование	10	-	-	-	-	10	2	6	2
7.	Основные направления проектной деятельности	10	-	-	-	-	10	2	6	2
8.	Основы музейного дела	6	-	-	-	-	6	2	2	2
9.	Культурное проектирование в регионах России	8	-	-	-	-	8	2	4	2
10.	Аттестация	2	-	-	-	-	2	-	-	2
	Итого:	72	-	-	-	-	72	18	34	20

## 2.2. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование тем, аннотация	Всего часов трудоемкости	Всего ауд. часов	В том числе		Самостоятельная работа
				лекции	практические занятия	
1	2	3	4	5	6	7
1.1	<p>Эволюция профессиональных стандартов и методологические подходы к деятельности</p> <p><i>Разбор понятий профессиональной компетенции и этики. Анализ смены парадигм в управлении деятельностью. Сравнительный обзор классических и современных методологий.</i></p>	2	2	2		2
1.2	<p>Проектирование профессиональной траектории на основе целевых моделей</p> <p><i>Применение методологических инструментов для декомпозиции профессиональных задач. Построение карты компетенций и проектирование индивидуального плана развития</i></p>	2	2		2	2
2.3	<p>Парадигмальные сдвиги в теории культуры: от классицизма к постмодернизму</p> <p><i>Разбор эволюции культурологического знания. Сравнительный анализ объектно-субъектных отношений в разных эпохах. Рассмотрение перехода от восприятия культуры как «созидательного акта» к пониманию её как «семиотического пространства» и «социального конструкта»</i></p>	2	2	2		2
2.4	<p>Методы деконструкции культурного текста</p> <p><i>Отработка навыков применения семиотического и структурного методов. Выбор культурного артефакта (рекламный образ, кинокадр или архитектурный объект) и анализ его деконструкции: выделение знаковых систем, скрытые смыслы и культурные коды. Результат - ментальные карты</i></p>	2	2		2	2
3.5	<p>Экосистема цифровых инструментов в культурных проектах</p> <p><i>Обзор актуального ПО для управления культурными проектами. Классификация инструментов: планирование, коммуникация и</i></p>	2	2	2		2

	<i>облачное хранение данных. Разбор различий между профессиональным софтом и бытовыми приложениями для проектной работы.</i>				
3.6	<p>Проектирование цифровой среды проекта</p> <p><i>Формирование «цифрового стека» для гипотетического культурного мероприятия (выставка, фестиваль, онлайн-курс). Составление карты инструментов, распределение их по этапам жизненного цикла проекта и обоснование выбор каждой платформы.</i></p>	2	2	2	2
3.7	<p>Работа с данными и цифровой этикой в культурной среде</p> <p><i>Анализ реальных ситуаций: защита авторских прав на цифровой контент, этика использования нейросетей в искусстве и безопасность персональных данных участников проекта. Принятие решений в условиях этических дилемм и проверка их через систему обратной связи.</i></p>	2	2	2	2
4.8	<p>Государственная политика в сфере культуры: от субсидий к экосистемам</p> <p><i>Разбор механизмов государственного финансирования, грантовой поддержки и инструментов управления культурными ресурсами. Изучение перехода от прямого бюджетного обеспечения к поддержке творческих индустрий и государственно-частного партнерства.</i></p>	2	2	2	2
4.9	<p>Ревизия и паспортизация объектов нематериального наследия</p> <p><i>Кейс с описанием исчезающего локального феномена. Поиск в цифровых реестрах, классификация объекта по международным стандартам (ЮНЕСКО) и составление проектной карты для защиты.</i></p>	2	2	2	2
4.10	<p>Разработка стратегии развития регионального культурного бренда</p> <p><i>Проектирование модели развития территории через активы наследия. SWOT-анализ культурной среды региона и комплекс мер: от реставрации памятников до создания событийного туризма.</i></p>	2	2	2	2

5.11	Роль эксперта в жизненном цикле культурного проекта: от оценки идеи до мониторинга результатов  <i>Изучение функций эксперта на каждом этапе проектирования. Разбор критериев качества культурных проектов, методологии проведения экспертизы и этических стандартов консультирования.</i>	2	2	2	2
5.12	Методология экспертной оценки грантовых заявок  <i>Заявка на культурный проект. Аудит проекта по чек-листу (актуальность, бюджет, риски, KPI), экспертное заключение с рекомендациями по доработке.</i>	2	2	2	2
5.13	Консультационное сопровождение стейкхолдеров: стратегии коммуникации  <i>Отработка навыков работы с заказчиком. Сценарии: «защита бюджета перед инвестором», «разрешение конфликта между государством и творческим коллективом», «презентация стратегии развития для муниципалитета».</i>	2	2	2	2
6.14	Архитектура социального проекта в культуре  <i>Разбор жизненного цикла проекта: от выявления социальной проблемы до формирования миссии. Изучение различий между классическим культурным мероприятием и социально-культурным проектом.</i>	2	2	2	2
6.15	Проектирование концепции и постановка SMART-целей  <i>Трансформация абстрактной идеи в четкую проектную задачу. Отработка навыка перевода «желаний» в измеримые показатели (KPI) через методологию SMART.</i>	2	2	2	2
6.17	Дизайн-мышление для поиска культурных решений  <i>Прохождение этапов эмпатии и генерации идей. Использование метода карт стейкхолдеров для поиска неочевидных ресурсов и решения проблем целевой аудитории.</i>	2	2	2	2

6.18	<p>Бюджетирование и управление рисками</p> <p><i>Составление сметы проекта и расчет устойчивости. Моделирование рисков (финансовых, репутационных, организационных) и разработка планов их минимизации.</i></p>	2	2		2	2
7.19	<p>Типология культурных проектов: от грантовой поддержки до коммерческого продукта</p> <p><i>Разбор классификации проектов: государственные (гранты), социальные, коммерческие и событийные. Изучение отличий в целеполагании, источниках финансирования и KPI для каждого типа.</i></p>	2	2	2		2
7.20	<p>Ревизия идей: поиск ниши в культурной среде</p> <p><i>Работа с описанием конкретного культурного события. Выявление ошибки в позиционировании или несоответствие выбранного типа проекта выбранной аудитории.</i></p>	2	2		2	2
7.21	<p>Проектирование ценностного предложения</p> <p><i>Соотнесение «болей» и «задач» культурной аудитории (зрителей, волонтеров, меценатов) с функциями культурного продукта. Создание визуальной модели ценности проекта.</i></p>	2	2		2	2
7.22	<p>Конструирование проектной дорожной карты</p> <p><i>Перевод идеи в операционный план. Распределение этапов (подготовка, реализация, оценка) по временной шкале, назначение ответственных и определение контрольных точек.</i></p>	2	2		2	2
8.23	<p>Музей как экосистема: от хранилища к коммуникационному центру</p> <p><i>Разбор трансформации музея: как институция переходит от пассивного хранения артефактов к активному созданию смыслов. Изучим функции музея, современные подходы к экспозиции и роль музея в формировании культурного кода общества.</i></p>	2	2	2		2

8.24	Проектирование концепции виртуального экспозиционного пространства  <i>Применение теоретических знаний на практике. Разработка концепции онлайн-выставки: от выбора ключевого объекта и выстраивания нарратива (сюжетной линии) до подбора цифровых инструментов для взаимодействия с пользователем.</i>	2	2		2	2
9.25	Методология регионального культурного проектирования: от ресурсов к смыслам  <i>Разбор специфики работы с региональным контекстом. Изучение методов выявления локальной идентичности, анализа культурных ресурсов территории и проектирования смысловых моделей, способных привлечь аудиторию и создать устойчивый культурный код региона.</i>	2	2	2		2
9.26	Аудит культурного потенциала территории и SWOT-анализ проекта  <i>Практическая работа по выявлению сильных и слабых сторон конкретной региональной локации. Инструменты исследования среды, анализ конкурентной среды и поиск точек роста для внедрения культурных инициатив.</i>	2	2		2	2
9.27	Разработка дорожной карты и системы показателей эффективности (KPI) проекта  <i>Проектирование операционного плана реализации культурного события или объекта. Формирование этапов реализации, распределение ресурсов и постановка измеримых целей (социальный, экономический и медийный эффект) для защиты проекта перед стейкхолдерами.</i>	2	2		2	2

### 2.3 Примерный календарный учебный график

Период обучения (дни или недели) <sup>1)</sup>	Наименование модуля, темы
1-я неделя 1-й день	<b>Теоретико-методологические основы работы в профессиональной сфере</b> Эволюция профессиональных стандартов и методологические подходы к деятельности
1-я неделя, 2-й день	<b>Теоретико-методологические основы работы в профессиональной сфере</b> Проектирование профессиональной траектории на основе целевых моделей
1-я неделя, 3-й день	<b>Теоретико-методологические основы изучения культуры</b>

	Парадигмальные сдвиги в теории культуры: от классицизма к постмодернизму
1-я неделя, 4-й день	<b>Теоретико-методологические основы изучения культуры</b> Методы деконструкции культурного текста
2-я неделя, 1-й день	<b>Цифровая грамотность</b> Экосистема цифровых инструментов в культурных проектах
2-я неделя, 2-й день	<b>Цифровая грамотность</b> Проектирование цифровой среды проекта
2-я неделя, 3-й день	<b>Цифровая грамотность</b> Работа с данными и цифровой этикой в культурной среде
2-я неделя, 4-й день	<b>Культурная политика и культурное наследие</b> Государственная политика в сфере культуры: от субсидий к экосистемам
3-я неделя, 1-й день	<b>Культурная политика и культурное наследие</b> Ревизия и паспортизация объектов нематериального наследия
3-я неделя, 2-й день	<b>Культурная политика и культурное наследие</b> Разработка стратегии развития регионального культурного бренда
3-я неделя, 3-й день	<b>Экспертно-консультационная деятельность</b> Роль эксперта в жизненном цикле культурного проекта: от оценки идеи до мониторинга результатов
3-я неделя, 4-й день	<b>Экспертно-консультационная деятельность</b> Методология экспертной оценки грантовых заявок
4-я неделя, 1-й день	<b>Экспертно-консультационная деятельность</b> Консультационное сопровождение стейкхолдеров: стратегии коммуникации
4-я неделя, 2-й день	<b>Социально-культурное проектирование</b> Архитектура социального проекта в культуре
4-я неделя, 3-й день	<b>Социально-культурное проектирование</b> Проектирование концепции и постановка SMART-целей
4-я неделя, 4-й день	<b>Социально-культурное проектирование</b> Дизайн-мышление для поиска культурных решений
5-я неделя, 1-й день	<b>Социально-культурное проектирование</b> Бюджетирование и управление рисками
5-я неделя, 2-й день	<b>Основные направления проектной деятельности</b> Типология культурных проектов: от грантовой поддержки до коммерческого продукта
5-я неделя, 3-й день	<b>Основные направления проектной деятельности</b> Ревизия идей: поиск ниши в культурной среде
5-я неделя, 4-й день	<b>Основные направления проектной деятельности</b> Проектирование ценностного предложения

6-я неделя, 1-й день	<b>Основные направления проектной деятельности</b> Конструирование проектной дорожной карты
6-я неделя, 2-й день	<b>Основы музейного дела</b> Музей как экосистема: от хранилища к коммуникационному центру
6-я неделя, 3-й день	<b>Основы музейного дела</b> Проектирование концепции виртуального экспозиционного пространства
6-я неделя, 4-й день	<b>Культурное проектирование в регионах России</b> Методология регионального культурного проектирования: от ресурсов к смыслам
7-я неделя, 1-й день	<b>Культурное проектирование в регионах России</b> Аудит культурного потенциала территории и SWOT-анализ проекта
7-я неделя, 2-й день	<b>Культурное проектирование в регионах России</b> Разработка дорожной карты и системы показателей эффективности (KPI) проекта
7-я неделя, 3-й день	<b>Итоговая аттестация</b>

<sup>1)</sup> Даты обучения будут определены в расписании занятий при наборе группы на обучение

## 2.4 Рабочая программа

Наименование модуля	Наименование лекции (количество часов)	Наименование практических занятий или семинаров (количество часов)	Виды самостоятельно й работы (количество часов)
1	2	3	4
Теоретико-методологические основы работы в профессиональной сфере	Эволюция профессиональных стандартов и методологические подходы к деятельности (2)	Проектирование профессиональной траектории на основе целевых моделей (2)	Интерактивный кейс-стади (4)
Теоретико-методологические основы изучения культуры	Парадигмальные сдвиги в теории культуры: от классицизма к постмодернизму (2)	Методы деконструкции культурного текста (2)	Интерактивный кейс-стади (4)
Цифровая грамотность	Экосистема цифровых инструментов в культурных проектах (2)	Проектирование цифровой среды проекта (2)	Цифровой кейс-стади (6)
		Работа с данными и цифровой этикой в культурной среде (2)	
Культурная политика и культурное наследие	Государственная политика в сфере культуры: от субсидий к экосистемам (2)	Ревизия и паспортизация объектов нематериального наследия (2)	Цифровой лонгрид (6)
		Разработка стратегии развития регионального культурного бренда (2)	

Экспертно-консультационная деятельность	Роль эксперта в жизненном цикле культурного проекта: от оценки идеи до мониторинга результатов (2)	Методология экспертной оценки грантовых заявок (2) Консультационное сопровождение стейкхолдеров: стратегии коммуникации (2)	Кейс-стади с элементами ролевой игры (6)
Социально-культурное проектирование	Архитектура социального проекта в культуре (2)	Проектирование концепции и постановка SMART-целей (2)	Цифровой проектный воркшоп (8)
		Дизайн-мышление для поиска культурных решений (2)	
		Бюджетирование и управление рисками (2)	
Основные направления проектной деятельности	Типология культурных проектов: от грантовой поддержки до коммерческого продукта (2)	Ревизия идей: поиск ниши в культурной среде (2)	Интерактивный проектный воркшоп (8)
		Проектирование ценностного предложения (2)	
		Конструирование проектной дорожной карты (2)	
Основы музейного дела	Музей как экосистема: от хранилища к коммуникационному центру (2)	Проектирование концепции виртуального экспозиционного пространства (2)	Цифровой исследовательский проект (4)
Культурное проектирование в регионах России	Методология регионального культурного проектирования: от ресурсов к смыслам (2)	Аудит культурного потенциала территории и SWOT-анализ проекта (2)	Интерактивный лонгрид-кейс (2)
		Разработка дорожной карты и системы показателей эффективности (KPI) проекта (2)	

## 2.5 Оценка качества освоения программы

Форма аттестации

Итоговое тестирование

### Требования к оценке качества освоения программы

Форма контроля	Критерии оценивания			
	отлично	хорошо	удовл.	неудовл.
1	2	3	4	5
Итоговое тестирование (максимальное количество баллов – 100)	80 – 100 баллов	62 – 79 баллов	30 - 61 баллов	до 29 баллов

## Оценочные средства

### *Тесты по модулю «Теоретико-методологические основы работы»*

1. Что является основным содержанием профессионального стандарта?
  - А) Список личных качеств сотрудника
  - Б) Требования к квалификации и трудовым функциям
  - В) График отпусков и должностная инструкция
2. Какая парадигма в управлении делает акцент на гибкости и адаптивности к изменениям?
  - А) Классическая (бюрократическая) модель
  - Б) Адаптивная (Agile) модель
  - В) Иерархическая модель
3. Что подразумевает понятие «профессиональная этика»?
  - А) Систему моральных норм и правил поведения в проф. среде
  - Б) Правила техники безопасности на рабочем месте
  - В) Юридическую ответственность за нарушение контракта
4. Что такое «декомпозиция профессиональной задачи»?
  - А) Полное удаление задачи из рабочего плана
  - Б) Разбиение сложной задачи на мелкие подзадачи
  - В) Передача задачи другому сотруднику
5. Какой инструмент эффективнее всего подходит для визуализации карты компетенций в дистанционном формате?
  - А) Текстовый редактор Word
  - Б) Интерактивная онлайн-доска (Miro/Padlet)
  - В) Электронная таблица Excel
6. Что является конечным продуктом проектирования профессиональной траектории?
  - А) Список выполненных за месяц задач
  - Б) Индивидуальный план развития (ИПР)
  - В) Протокол совещания

### *Тесты по модулю «Теоретико-методологические основы изучения культуры»*

1. Какая парадигма рассматривает культуру преимущественно как совокупность устойчивых ценностей и достижений человеческого духа?
  - А) Постмодернизм
  - Б) Классическая (гуманистическая) парадигма
  - В) Семиотическая парадигма
2. В чем заключается ключевое отличие постмодернистского подхода к культуре?
  - А) В поиске единой объективной истины
  - Б) В признании множественности смыслов и отсутствии единого центра
  - В) В изучении только материальных объектов
3. Что является основным объектом изучения в семиотическом подходе к культуре?
  - А) Психология индивида
  - Б) Процессы порождения и передачи знаков (символов)
  - В) Исторические даты и события

4. Что подразумевает метод деконструкции в анализе культурного текста?  
А) Создание нового текста на основе старого  
Б) Выявление скрытых противоречий и внутренних смысловых структур  
В) Простое пересказа содержания произведения

5. Какой термин обозначает «правила считывания» информации в конкретной культуре?  
А) Культурный код  
Б) Культурный сценарий  
В) Культурный барьер

6. При анализе визуального объекта (например, плаката) деконструкция начинается с:  
А) Выражения личного эмоционального отношения  
Б) Разделения объекта на элементы (знаки, цвета, композицию)  
В) Описания биографии автора плаката

*Тесты по модулю «Цифровая грамотность»*

1. Какой инструмент лучше всего подходит для визуализации этапов проекта и управления задачами по методу Kanban?

- А) Google Sheets
- Б) Trello
- С) Zoom

2. Что такое «цифровой стек» (digital stack) проекта?

- А) Стек технологий для разработки сайта
- Б) Набор программных инструментов для решения задач проекта
- С) Объем памяти на облачном диске

3. Какой формат онлайн-доски (Whiteboard) наиболее эффективен для командного мозгового штурма в реальном времени?

- А) Miro
- Б) Microsoft Word
- С) PDF-документ

4. В чем заключается основная цель использования облачных хранилищ (Google Drive, Яндекс Диск) в культурных проектах?

- А) Создание уникального цифрового контента
- Б) Обеспечение совместного доступа и единой среды хранения файлов
- С) Замена профессиональных графических редакторов

5. Какое действие нарушает цифровую этику и авторское право при создании культурного продукта?

- А) Использование изображений с лицензией Creative Commons
- Б) Использование чужих работ без указания авторства и разрешения
- С) Ссылка на первоисточник в описании проекта

6. Что необходимо учитывать в первую очередь при сборе данных участников культурного мероприятия?

- А) Цвет и дизайн формы регистрации
- Б) Закон о защите персональных данных и методы их безопасного хранения
- С) Скорость загрузки страницы сайта

7. Какой инструмент удобен для создания простых опросов и сбора первичной статистики?  
А) Photoshop  
В) Google Forms  
С) Slack

8. Что такое «облачная синхронизация»?  
А) Удаление старых файлов  
В) Автоматическое обновление файлов на всех устройствах через интернет  
С) Настройка антивируса

9. Какой метод наиболее безопасен для передачи конфиденциальных данных проекта?  
А) Отправка через обычный чат в мессенджере  
В) Использование зашифрованных каналов и защищенных облачных ссылок  
С) Публикация в социальных сетях

*Тесты по модулю «Культурная политика и культурное наследие»*

1. Что является основным отличием поддержки «творческих индустрий» от традиционного бюджетного финансирования?  
А) Полный отказ государства от участия  
В) Стимулирование самокупаемости и предпринимательства  
С) Переход исключительно на государственные субсидии

2. Какой инструмент позволяет государству привлекать частные инвестиции в культурные проекты?  
А) Прямое принуждение  
В) Государственно-частное партнерство (ГЧП)  
С) Национализация объектов наследия

3. Что подразумевает термин «экосистема» в современной культурной политике?  
А) Исключительно экологические инициативы  
В) Взаимосвязанную сеть институций, технологий и творцов  
С) Только поддержку природных заповедников

4. Согласно стандартам ЮНЕСКО, к чему относится «нематериальное культурное наследие»?  
А) Архитектурные памятники и здания  
В) Традиции, обряды, знания и навыки  
С) Коллекции музейных экспонатов

5. Какая задача является приоритетной при проведении «паспортизации» объекта наследия?  
А) Продажа прав на использование объекта  
В) Документальная фиксация и систематизация характеристик  
С) Физическое восстановление объекта

6. Что является ключевым признаком «исчезающего» объекта нематериального наследия?  
А) Высокая стоимость воспроизводства  
В) Сокращение числа носителей традиции  
С) Отсутствие цифровой копии

7. Что является первичным этапом при разработке стратегии культурного бренда территории?  
А) Запуск рекламной кампании

- B) SWOT-анализ культурных активов
- C) Реставрация всех объектов сразу

8. Какова основная цель использования культурного наследия в событийном туризме?

- A) Сохранение объектов в изоляции
- B) Создание новых потоков посетителей через фестивали и мероприятия
- C) Увеличение налогов на владение недвижимостью

9. Что такое «культурный бренд» региона?

- A) Официальный логотип администрации
- B) Уникальный образ территории, основанный на её идентичности
- C) Список всех музеев в регионе

*Тесты по модулю «Экспертно-консультационная деятельность»*

1. На каком этапе жизненного цикла проекта эксперт занимается мониторингом результатов?

- A) На этапе планирования
- B) На этапе реализации
- C) На этапе генерации идеи

2. Что является ключевым этическим стандартом эксперта при проведении оценки?

- A) Конфиденциальность и беспристрастность
- B) Максимальная публичность оценки
- C) Зависимость от интересов заказчика

3. Какова основная функция эксперта на этапе подготовки проектной документации?

- A) Творческое исполнение проекта
- B) Ведение финансовой отчетности
- C) Оценка рисков и соответствия критериям

4. Что из перечисленного относится к показателям КРІ в грантовой заявке?

- A) Количество привлеченных участников или зрителей
- B) Имя руководителя творческого коллектива
- C) Общая сумма запрашиваемого финансирования

5. Если в бюджете проекта расходы на логистику превышают долю творческой части, эксперт должен:

- A) Игнорировать это, если проект интересен
- B) Рекомендовать пересмотр структуры расходов
- C) Автоматически отклонить заявку без объяснений

6. В чем заключается суть аудита «актуальности» проекта?

- A) Проверка правильности оформления реквизитов
- B) Оценка соответствия проекта текущим потребностям целевой аудитории (Верно)
- C) Анализ наличия у заявителя дипломов

7. Кто в контексте культурного проектирования является «стейкхолдером»?

- A) Любая сторона, заинтересованная в проекте (спонсоры, жители, власть)
- B) Только исполнитель проекта
- C) Только проверяющий орган

8. Какая стратегия наиболее эффективна при конфликте интересов между творческим коллективом и государственным заказчиком?

- A) Принятие позиции одной из сторон
- B) Поиск компромисса через медиацию и аргументацию
- C) Полное прекращение коммуникации

9. Какая цель является приоритетной при презентации стратегии развития муниципалитету?

- A) Демонстрация личного мастерства консультанта
- B) Доказательство социальной и экономической пользы для территории
- C) Описание всех технических деталей творческого процесса

*Тестовые задания по модулю «Социально-культурное проектирование»*

1. В чем главное отличие социально-культурного проекта от культурного мероприятия?

- A) Длительность проведения
- B) Наличие направленного решения социальной проблемы
- C) Наличие бюджета

2. Что является отправной точкой любого проекта?

- A) Поиск спонсора
- B) Выявление актуальной проблемы или потребности
- C) Составление сметы

3. Что такое «миссия» проекта?

- A) Список необходимых закупок
- B) Глобальная цель и смысл существования проекта
- C) График реализации этапов

4. Какая буква в SMART отвечает за конкретику задачи?

- A) S (Specific)
- B) M (Measurable)
- C) R (Relevant)

5. Что делает цель «измеримой» (Measurable)?

- A) Её краткость
- B) Наличие количественных или качественных показателей
- C) Наличие дедлайна

6. Пример цели: «Провести 5 мастер-классов для 100 подростков к декабрю 2026». Какая характеристика здесь выражена через «декабрь 2026»?

- A) Достижимость
- B) Ограниченность во времени (Time-bound)
- C) Значимость

7. На каком этапе дизайн-мышления происходит глубокое изучение чувств и болей целевой аудитории?

- A) Идеи
- B) Прототип
- C) Эмпатия

8. Кто такие «стейкхолдеры» проекта?

- A) Только спонсоры и инвесторы

- В) Все стороны, на которые проект оказывает влияние или которые влияют на него
- С) Только участники мероприятия

9. Какой инструмент лучше всего подходит для визуализации связей между участниками проекта в онлайн-режиме?

- А) Интерактивная онлайн-доска (например, Miro)
- В) Текстовый редактор
- С) Электронная таблица

10. Что такое «смета проекта»?

- А) Список участников
- В) Расчет предполагаемых доходов и расходов
- С) План маркетинговых активностей

11. К какому типу рисков относится внезапная отмена выступления ключевого спикера?

- А) Финансовый риск
- В) Организационный риск
- С) Репутационный риск

12. Что является наиболее эффективным способом управления рисками?

- А) Игнорирование мелких проблем
- В) Разработка плана действий по минимизации последствий (план Б)
- С) Увеличение общего бюджета проекта

*Тесты по модулю «Основные направления проектной деятельности»*

1. Какой тип проекта направлен на получение прибыли и самоокупаемость?

- А) Социальный проект
- В) Коммерческий проект
- С) Грантовый проект

2. Основным показателем эффективности (KPI) государственного культурного проекта является:

- А) Чистая прибыль
- В) Социальный эффект и охват аудитории
- С) Стоимость рекламной кампании

3. В чем главное отличие грантового проекта от коммерческого?

- А) В отсутствии идеи
- В) В источнике финансирования (безвозмездность)
- С) В обязательной необходимости нанимать волонтеров

4. К какому типу проектов относится организация ежегодного международного кинофестиваля с государственным участием?

- А) Событийный проект
- В) Инновационный стартап
- С) Личный творческий проект

5. Что является главной причиной ошибки в позиционировании культурного проекта?

- А) Высокая стоимость билетов
- В) Несоответствие продукта потребностям целевой аудитории
- С) Использование современных технологий

6. Анализ «ниши» в культуре подразумевает поиск:
- А) Самых богатых людей города
  - В) Свободного или недостаточно реализованного сегмента аудитории
  - С) Максимально широкого охвата всех слоев населения
7. Если проект ориентирован на молодежь, но использует только классические каналы коммуникации (газеты, ТВ), это ошибка в:
- А) Бюджетировании
  - В) Каналах продвижения и позиционировании
  - С) Выборе площадки
8. Что такое «кейс» в контексте обучения проектной деятельности?
- А) Суммарный бюджет проекта
  - В) Конкретная ситуация или пример из практики для анализа
  - С) Список участников проекта
9. Что такое «боли» аудитории в рамках Value Proposition Canvas?
- А) Физические травмы зрителей на мероприятии
  - В) Проблемы, потребности или страхи, которые решает проект
  - С) Негативные отзывы в социальных сетях
10. Какова главная цель создания «ценностного предложения»?
- А) Заполнить бюджетную ведомость
  - В) Показать, чем проект полезен конкретному потребителю
  - С) Составить список спонсоров
11. Что является основным инструментом «дорожной карты» (Roadmap)?
- А) Визуализация этапов проекта во времени
  - В) Описание творческой концепции
  - С) Состав рабочей группы
12. Какая задача относится к этапу «реализации» проекта?
- А) Поиск идеи и исследование рынка
  - В) Непосредственное проведение мероприятия или выставки
  - С) Подведение итогов и написание отчета

*Тестовые вопросы по модулю «Основы музейного дела»*

1. Какое ключевое отличие современного музея от традиционного «музея-хранилища»?
- А) Увеличение количества хранящихся предметов
  - В) Переход к активному созданию смыслов и коммуникации
  - С) Усложнение системы учета фондов
2. Что подразумевается под «музеем как экосистемой»?
- А) Сложная сеть взаимосвязей между коллекцией, аудиторией, средой и смыслами
  - В) Использование только биологических экспонатов в экспозиции
  - С) Изолированное функционирование музейного здания
3. Что является основой построения нарратива в музейной экспозиции?
- А) Количество осветительных приборов
  - В) Сюжетная линия, связывающая объекты в единое повествование

С) Строгий алфавитный порядок расстановки предметов

4. Какова главная функция музея в контексте формирования культурного кода?

А) Обеспечение физической сохранности предметов

В) Трансляция ценностей и идентичности через культурные объекты

С) Предоставление площадки для коммерческой аренды

5. Какой элемент является критически важным при проектировании виртуального экспозиционного пространства?

А) Наличие физического охранника в цифровой среде

В) Выбор цифровых инструментов для взаимодействия с пользователем

С) Использование только статических фотографий без описания

6. Что такое «коммуникационный центр» в понимании современной музейной институции?

А) Пространство, предназначенное исключительно для хранения документов

В) Площадка для диалога между музеем, обществом и различными группами аудитории

С) Отдел музея, занимающийся только рассылкой пресс-релизов

*Тест по модулю «Культурное проектирование в регионах России»*

1. Что является первичным этапом при проектировании регионального культурного продукта?

А) Закупка оборудования

Б) Выявление локальной идентичности и ресурсов

В) Рекламная кампания

2. В чем заключается суть «проектирования смыслов» в региональном контексте?

А) В написании текстов для соцсетей

Б) В создании устойчивого культурного кода, понятного аудитории

В) В переводе локальных названий на международные языки

3. Что такое «культурный ресурс» территории?

А) Только бюджетные средства региона

Б) Совокупность материальных и нематериальных ценностей (традиции, объекты, мифы)

В) Количество музеев в городе

4. К какому разделу SWOT-анализа относится «отсутствие инфраструктуры для туристов»?

А) Сильные стороны (Strengths)

Б) Слабые стороны (Weaknesses)

В) Возможности (Opportunities)

5. Что в SWOT-анализе относится к внешним факторам, которые проект может использовать для роста?

А) Возможности (Opportunities)

Б) Сильные стороны (Strengths)

В) Угрозы (Threats)

6. Какая цель аудита культурного потенциала?

А) Поиск ошибок в бухгалтерии

Б) Выявление точек роста и конкурентных преимуществ локации

В) Увольнение неэффективных сотрудников

7. Что такое «дорожная карта» проекта?

- А) Список всех участников проекта
- Б) Поэтапный операционный план реализации проекта
- В) График отпусков команды

8. Какой показатель относится к медийному эффекту проекта?

- А) Количество проданных билетов
- Б) Охват аудитории в социальных сетях и СМИ
- В) Количество привлеченных волонтеров

9. Для чего при защите проекта перед стейкхолдерами необходимы КРГ?

- А) Чтобы увеличить бюджет
- Б) Чтобы доказать измеримую эффективность и достижимость целей
- В) Чтобы заменить ими культурную концепцию

### **3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

#### **3.1. Материально-технические условия**

##### *Оборудование для участников*

Персональный компьютер или ноутбук с доступом в интернет.  
Гарнитура (наушники с микрофоном) для участия в онлайн-занятиях и вебинарах.  
Веб-камера (рекомендуется для интерактивных форматов и видеоконференций).  
Принтер или доступ к средствам печати (для работы с документами, заявками, концепциями).

##### *Программное обеспечение*

Современный интернет-браузер.  
Пакет офисных программ (MS Office) для работы с текстами, таблицами, презентациями.  
Средства для работы с PDF-документами (Adobe Acrobat Reader или аналоги).  
Платформы для видеоконференций (Яндекс.Телемост и др.).  
Облачные хранилища (Яндекс.Диск, Облако Mail.ru) для обмена и хранения материалов.  
Онлайн-доски для совместной работы — для проектных и групповых заданий.

##### *Технические требования к интернет-соединению*

Стабильное подключение к сети Интернет (рекомендуемая скорость — не менее 5 Мбит/с на приём и передачу).  
Возможность работы с видеопотоками и интерактивными сервисами без существенных задержек.

##### *Организация рабочего места*

Тихое, хорошо освещённое место, минимизирующее отвлекающие факторы.  
Эргономичное рабочее место (стол, стул, правильное расположение экрана).

##### *Дополнительные технические средства (по возможности)*

Сканер или смартфон с функцией сканирования документов.  
Графический планшет — для творческих и проектных задач.

##### *Техническая поддержка*

Доступ к службе поддержки образовательной платформы или организаторам программы для оперативного решения технических вопросов.

### 3.2 Учебно-методическое и информационное обеспечение

#### *Учебно-методические материалы*

Рабочая программа курса с подробным описанием модулей, тем, форм и объёмов занятий.  
Учебно-тематический план с распределением часов по лекциям, практическим занятиям и самостоятельной работе.  
Методические рекомендации для преподавателей и слушателей по организации учебного процесса, выполнению практических и проектных заданий.  
Презентационные материалы к лекциям и семинарам (формат PPTX/PDF).  
Сборники кейсов для интерактивных и цифровых форматов (кейс-стади, воркшопы, лонгриды).  
Шаблоны проектной документации: заявки на гранты, концепции, презентации, дорожные карты проектов.  
Инструкции по работе с цифровыми инструментами.

#### *Информационные ресурсы*

Электронная библиотека с доступом к профильным статьям, монографиям, нормативным документам, аналитическим обзорам по культурной политике, проектному менеджменту и цифровым технологиям.  
Подборка актуальных интернет-ресурсов: официальные сайты органов власти в сфере культуры, базы данных грантодателей, платформы для фандрайзинга, профессиональные сообщества.  
Доступ к цифровым платформам для совместной работы и коммуникации: онлайн-доски, облачные сервисы, системы видеоконференций.

#### *Оценочные средства*

Банк тестовых заданий по всем модулям программы для итогового контроля.  
Критерии оценивания практических работ, проектных кейсов, итоговой аттестации.  
Примеры успешных культурных проектов для анализа и моделирования собственных решений.

#### *Дополнительные материалы*

Видеолекции и записи вебинаров по ключевым темам.  
Глоссарий терминов по проектной деятельности, культурологии и цифровым технологиям.  
Ссылки на профессиональные стандарты и нормативные акты в сфере культуры и образования.

#### *Организация доступа*

Все учебно-методические и информационные ресурсы размещаются в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС), доступ к которой предоставляется зарегистрированным участникам программы. Обеспечивается техническая поддержка пользователей и консультации по работе с материалами.

#### *Рекомендуемый список учебной литературы и интернет-источников*

##### *Учебная литература*

Боровков А. В. «Управление проектами: от идеи до реализации». — М.: Альпина Паблишер, 2023.  
Гнедовский М. Б. «Креативные индустрии: стратегия развития и управления». — М.: ВШЭ, 2022.  
Григорьева Е. И. «Фандрайзинг в социокультурной сфере». — М.: Лань, 2021.  
Данилина Н. В. «Проектный менеджмент в культуре: учебное пособие». — СПб.: Питер, 2020.  
Каган М. С. «Философия культуры». — СПб.: Петрополис, 1996.  
Котлер Ф., Келлер К. «Маркетинг менеджмент». — СПб.: Питер, 2021.  
Луков В. А. «Социальное проектирование: учебное пособие». — М.: Флинта, 2019.  
Морозова Е. Я. «Экономика и организация культурных проектов». — СПб.: Лань, 2020.

Поляков С. Г. «Цифровые инструменты для культурных и образовательных проектов». — М.: Юрайт, 2022.

Тульчинский Г. Л. «Культурная политика: учебник и практикум для вузов». — М.: Юрайт, 2023.

#### *Интернет-источники и электронные ресурсы*

Культура.РФ — федеральный портал о культурных событиях, проектах, грантах, методических материалах.

Госуслуги. Культура — информация о мерах поддержки, грантах, конкурсах для культурных проектов.

Фонд президентских грантов — правила участия, примеры успешных заявок, обучающие вебинары.

Российская государственная библиотека (РГБ) — электронные каталоги, доступ к диссертациям и научным статьям.

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU — поиск статей по культурологии, проектной деятельности, менеджменту.

КиберЛенинка — открытый доступ к научным публикациям по гуманитарным наукам.

Ассоциация менеджеров культуры — новости, аналитика, профессиональные стандарты.

Colta.ru — независимый интернет-журнал о культуре, искусстве, современных тенденциях.

Артгид — аналитика, интервью, обзоры выставок и культурных проектов.

Теории и практики (Т&P) — образовательные материалы, интервью с экспертами, обзоры трендов.

#### *Электронные платформы для обучения и обмена опытом*

Лекториум — онлайн-курсы по культурологии, менеджменту, проектной деятельности.

Открытое образование — курсы ведущих российских вузов по гуманитарным и управленческим специальностям.

Coursera (разделы: Project Management, Cultural Management) — международные программы с русскими субтитрами.

Miro Community — кейсы и шаблоны для проектного воркшопа и командной работы.

#### *Методические и аналитические ресурсы*

Портал «Гранты России» — агрегатор грантовых конкурсов для культурных и образовательных инициатив.

Минкультуры России: методические рекомендации — документы по организации проектной деятельности, фандрайзингу, цифровой грамотности.

Журнал «Культурология» — научные статьи, обзоры, дискуссии по теории и практике культуры.

### **3.2. Кадровое обеспечение образовательного процесса**

#### *Основные требования к квалификации преподавателей*

Высшее образование по профилю реализуемой программы (культура, искусствоведение, культурология, проектный менеджмент, социокультурная деятельность, педагогика, гуманитарные науки).

Наличие дополнительного профессионального образования (повышение квалификации или профессиональная переподготовка) по направлениям: «Проектная деятельность в сфере культуры», «Цифровые технологии в образовании», «Культурная политика», «Музейное дело», «Фандрайзинг и продвижение социокультурных проектов».

Опыт практической работы в сфере культуры, проектной деятельности, музейного или образовательного менеджмента — не менее 3 лет.

Навыки работы с современными цифровыми образовательными платформами и инструментами.

Опыт реализации образовательных программ, в том числе в дистанционном формате.

Владение современными образовательными технологиями: проектное обучение, кейс-метод, интерактивные форматы, цифровые инструменты для совместной работы.

#### *Профессиональные компетенции*

Глубокие знания в области теории и практики проектной деятельности в культуре, управления культурными проектами, культурной политики и наследия.

Навыки организации командной работы, фасилитации групповых процессов, проведения воркшопов и проектных сессий.

Умение консультировать по вопросам бизнес-этикета, профессиональных коммуникаций, фандрайзинга и продвижения проектов.

Владение методологией и методами культурных исследований, оформления грантовой документации.

Способность адаптировать содержание обучения к региональным особенностям и современным вызовам.

Навыки межкультурных и профессиональных коммуникаций, лидерства, саморегуляции.

#### *Дополнительные требования*

Регулярное повышение квалификации (не реже одного раза в 3 года).

Наличие публикаций, участие в профильных конференциях, реализация собственных культурных или образовательных проектов.

Опыт экспертной или консультационной деятельности в сфере культуры.

### **3.4. Условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды**

#### *Техническая инфраструктура*

Серверные мощности или облачные сервисы для размещения платформы дистанционного обучения (LMS), хранения учебных материалов, результатов работ и коммуникаций.

Стабильный доступ к сети Интернет с пропускной способностью, достаточной для проведения видеоконференций, работы с облачными сервисами и загрузки/выгрузки учебных материалов.

Резервное копирование данных и система восстановления после сбоев для обеспечения сохранности учебных материалов и результатов слушателей.

#### *Программное обеспечение*

Платформа дистанционного обучения с возможностью:

размещения учебных модулей, тестов, кейсов;  
организации форумов, чатов, видеоконференций;  
контроля успеваемости и обратной связи.

Средства для совместной работы: онлайн-доски, облачные хранилища (Яндекс.Диск), инструменты для совместной работы с документами.

Средства коммуникации: видеоконференцсвязь, мессенджеры, электронная почта.

Программное обеспечение для защиты информации: антивирусы, средства шифрования, контроль доступа.

#### *Информационные ресурсы*

Электронные библиотеки, базы данных, нормативно-правовые акты, методические материалы по тематике программы.

Доступ к профильным интернет-ресурсам, аналитическим порталам, цифровым коллекциям музеев и культурных проектов.

#### *Организация доступа и поддержка*

Личный кабинет для каждого слушателя с индивидуальным доступом к учебным материалам, расписанию, тестам и результатам.

Техническая поддержка пользователей (консультации по работе с платформой, решение технических проблем).

Обучение пользователей (слушателей и преподавателей) работе с ЭИОС и цифровыми инструментами.

#### *Информационная безопасность*

Соблюдение требований законодательства РФ о защите персональных данных (152-ФЗ).

Контроль доступа к образовательным ресурсам, разграничение прав пользователей.

Регулярное обновление программного обеспечения и мониторинг уязвимостей.

#### *Методическое сопровождение*

Инструкции и методические рекомендации по использованию ЭИОС, цифровых инструментов, форматов самостоятельной и практической работы.

Шаблоны для выполнения проектных и исследовательских заданий.