

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Алтайский государственный педагогический университет»
(ФГБОУ ВО «АлтГПУ»)

УТВЕРЖДАЮ
проректор по образовательной
деятельности

_____ М.О. Тяпкин

Сервисные технологии в индустрии развлечений
рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Историко-культурного наследия и туризма**

Учебный план СКСиТ43.03.01_2024.plx
43.03.01 Сервис

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		экзамены 4
аудиторные занятия	42	
самостоятельная работа	37	
часов на контроль	27	

Программу составил(и):

к.э.н., Ст.преп., Копытский В.И. _____

Рабочая программа дисциплины

Сервисные технологии в индустрии развлечений

разработана на основании ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 43.03.01 Сервис (приказ Минобрнауки России от 08.06.2017 г. № 514)

составлена на основании учебного плана 43.03.01 Сервис (Уровень: бакалавриат; квалификация: бакалавр), утвержденного Учёным советом ФГБОУ ВО «АлтГПУ» от 25.03.2024, протокол № 10.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Историко-культурного наследия и туризма

Протокол № 7 от 26.02.2024 г.

Срок действия программы: 2024-2029 уч.г.

Зав. кафедрой Контев Аркадий Васильевич

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	20 2/6			
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	14	14	14	14
Практические	28	28	28	28
Контроль самостоятельной работы	2	2	2	2
Итого ауд.	42	42	42	42
Контактная работа	44	44	44	44
Сам. работа	37	37	37	37
Часы на контроль	27	27	27	27
Итого	108	108	108	108

1.1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1.1	реализация основной профессиональной образовательной программы, предполагает командное выполнение проектов полного жизненного цикла.
1.2. ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.2.1	- изучение теоретические основы сервисной деятельности: основные понятия, история развития сферы сервиса: зарубежный и российский опыт.
1.2.2	- раскрыть методологические основы и междисциплинарный характер научного анализа сервисной деятельности
1.2.3	- охарактеризовать сервисную деятельность как составную часть экономики, государства, общества, культуры.
1.2.4	- проанализировать организационные основы сервисной деятельности, предприятия, персонал.
1.2.5	- систематизировать технологии реализации сервисной деятельности, качество, безопасность, культура.
1.2.6	- провести анализ современного состояния и выявить перспективные направления совершенствования сферы сервиса.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Организация туристско-сервисной деятельности
2.1.2	Сервисная деятельность
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
2.2.2	Практикум по сервисным технологиям в индустрии развлечений

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
УК-2.1:	Формирует в рамках поставленной цели проекта совокупность взаимосвязанных задач, обеспечивающих ее достижения
УК-2.2:	Определяет ожидаемые результаты решения выделенных задач
УК-2.3:	Проектирует решение конкретной задачи проекта, выбирая оптимальный способ ее решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений
УК-2.4:	Решает конкретные задачи проекта заявленного качества и за установленное время
УК-2.5:	Публично представляет результаты решения конкретной задачи проекта
ПК-2.1:	Осуществляет проведение мероприятий по продвижению сервисных услуг и туристских продуктов
ПК-1.1:	Выбирает материальные ресурсы, оборудование для осуществления сервисной и туристической деятельности, в том числе на основе современных информационно-коммуникационных технологий

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	Знает основные законодательные и нормативно-правовые документы, основные этические ограничения, принятые в обществе, основные понятия, методы выработки принятия и обоснования решений задач в рамках поставленной цели, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, методы выбора оптимального решения задач
3.1.2	Знает основные стандарты качества в сфере сервиса
3.2	Уметь:
3.2.1	Формулирует перечень взаимосвязанных задач, обеспечивающих достижение поставленной цели, в том числе с использованием сервисных возможностей, соответствующих информационных(справочных правовых) систем
3.2.2	Определяет ожидаемые результаты решения задач и разрабатывает различные виды планов по реализации проектов учетом действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, осуществлять поиск оптимальных способов решения поставленных задач, с учетом действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений
3.2.3	Внедряет основные положения системы менеджмента качества в соответствии со стандартами ИСО 9000
3.3	Владеть:
3.3.1	Проектирует решение задачи, выбирая оптимальный способ ее решения, оценивая вероятные риски и ограничения в выборе решения поставленных задач

3.3.2	Организуется оценка качества оказания услуг учетом мнения потребителей и заинтересованных сторон
3.3.3	

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература
	Раздел 1.				
1.1	Введение в дисциплину Соотношение понятий «отдых», «досуг», «игра» и «развлечение» /Лек/	4	2	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.2	Характеристика основных понятий: свободное время, отдых, досуг, развлечение и их соотношение /Пр/	4	2	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.3	Основные понятия дисциплины: свободное время, отдых, досуг, развлечение и их соотношение /Лек/	4	4	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.4	Возникновение массовой культуры и формирование общества потребления: причины появления, содержание, перспективы развития /Пр/	4	4	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.5	Виды и функции массовой культуры. Основные сферы проявления массовой культуры /Лек/	4	2	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.6	Досуг и развлечения как культурно-историческое явление /Лек/	4	2	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.7	Виды и формы досуга в мировой истории. Досуг в обществе массового потребления. Становление «цивилизации досуга» и ее характерные черты /Пр/	4	4	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.8	Досуг и развлечения в жизни современного западного человека. «Дауншифтинг» как философия жизни /Лек/	4	4	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.9	Свободное время и досуг в жизни русского человека: история и современность Портрет современного российского потребителя развлекательных услуг /Пр/	4	4	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.10	Индустрия досуга и развлечений: современное состояние и перспективы развития /Ср/	4	6	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2

1.11	Современное состояние индустрии досуга и развлечений, ее структура и факторы, влияющие на ее развитие /Пр/	4	4	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.12	Торгово-развлекательные центры как сектор индустрии развлечений Шопинг как вид развлечения. Крупнейшие торговые центры мира /Ср/	4	7	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.13	Игра как явление культуры и социальное поведение. Играизация современного мира /Пр/	4	4	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.14	Тематические парки как крупнейший объект мировой индустрии развлечений /Ср/	4	12	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.15	Использование Интернет-технологий в индустрии развлечений /Пр/	4	4	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.16	Место праздника в структуре досуга Технологии подготовки праздничной программы для молодежи /Ср/	4	6	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.17	Роль эмоций в развитии индустрии досуга и развлечений Спорт и индустрия досуга и развлечений /Ср/	4	6	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.18	Популярные спортивные центры мира виды спорта Ивент-индустрия: понятие и сущность /Пр/	4	2	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2
1.19	/Экзамен/	4	27	УК-2.1 УК-2.2 УК-2.3 УК-2.4 УК-2.5 ПК-2.1 ПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 Э1 Э2

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Перечень индикаторов достижения компетенций, форм контроля и оценочных средств

ПК-2.1: Осуществляет проведение мероприятий по продвижению сервисных услуг и туристских продуктов

ПК-2.1: Осуществляет проведение мероприятий по продвижению сервисных услуг и туристских продуктов

ПК-1.1: Выбирает материальные ресурсы, оборудование для осуществления сервисной и туристической деятельности, в том числе на основе современных информационно-коммуникационных технологий

ПК-1.3: Ведет переговоры с партнерами, согласовывает условия взаимодействия по реализации сервисных услуг и туристских продуктов

УК-2.1: Формирует в рамках поставленной цели проекта совокупность взаимосвязанных задач, обеспечивающих ее достижения

УК-2.2: Определяет ожидаемые результаты решения выделенных задач

УК-2.3: Проектирует решение конкретной задачи проекта, выбирая оптимальный способ ее решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений

УК-2.4: Решает конкретные задачи проекта заявленного качества и за установленное время

УК-2.5: Публично представляет результаты решения конкретной задачи проекта

Вопросы к экзамену

<p>Темы письменных работ Разработка анимационной программы для разных возрастов</p>
5.2. Технологическая карта достижения индикаторов
<p>ПК-2.1, ПК-2.1, ПК-1.1, ПК-1.3, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5: Вопросы к экзамену - 20 б. Темы письменных работ - 20 б. Разработка анимационной программы для разных возрастов - 60 б.</p>
5.3. Формы контроля и оценочные средства
<p>Вопросы к экзамену:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Определение понятий «отдых», «свободное время», «досуг», «рекреация». 2. Основные подходы к определению понятия «досуг». 3. Цели, мотивы, функции досуга. 4. Разновидности досуга. 5. Особенности развлечения как формы эмотивного поведения. 6. Развлечение, отвлечение, увлечение, страсть: границы понятий. 7. Основные подходы к сущности понятия «игра». Признаки игры в концепции Й. Хей-зинги. 8. Сферы проявления игрового поведения современного человека. 9. Зарождение праздника как элемента культуры и его функции. Теории возникновения праздника. 10. Феномен праздника в современной массовой культуре. 11. Современные праздники в России и их место в системе досуга. 12. Досуг и развлечение как историко-культурная проблема. Развлечение как явление го-родской культуры. 13. Формы жизнедеятельности и виды занятий в первобытном обществе. 14. Отношение к труду и отдыху в Античности и Средневековье. 15. Особенности досуга в античности и Средние века. 16. Взаимоотношение труда и отдыха в протестантской этике и ее влияние на развитие буржуазного общества. 17. Новое время и качественное изменение в проведении досуга. 18. Формирование постиндустриального общества и его характерные черты. 19. Общество потребления в «цивилизации досуга» и его особенности. 20. Досуг и развлечения русских людей в древности и Средние века (X – XVII вв.) 21. Петровские преобразования в сфере досуга. 22. Основные формы досуга в России в XIX – начале XX вв. 23. Свободное время и досуг советского человека. 24. Основные черты современного «общества потребления» и особенности его формиро-вания в России. 25. Виды и функции массовой культуры. Роль досуга в обществе массового потребления. 26. Классификация основных видов развлечений. 27. Виды предприятий индустрии развлечений и характеристика объектов развлекатель-ной инфраструктуры. 28. Технологии управления потребительским поведением. 29. Тема «праздника» как лейтмотив современной индустрии развлечений. 30. Проникновение развлечений в глобальную сеть и его последствия. 31. Тематические парки: определение, история возникновения и современное состояние. 32. Корпорация У. Диснея – ведущий оператор тематических парков в мире. Феномен «диснеизации». 33. Современные тенденции развития отечественной парковой индустрии. 34. Подходы к классификации торговых центров и типы торговых центров по классифи-кации. 35. Взаимодействие индустрия оздоровительного досуга и индустрии развлечений: общее и особенное. 36. Роль СМИ в развитии массовой культуры и становления «общества потребления». 37. Коммерциализация СМИ и превращение их в сегмент индустрии развлечения. Значе-ние рекламы в развитии индустрии досуга. 38. Телевидение и кинематограф как мощный сегмент индустрии досуга и развлечений. 39. Основные тенденции мировой и отечественной индустрии развлечений. 40. Особенности российского рынка развлечений и перспективы его развития. 41. Понятие и виды аттракций и развлечений в туризме. 42. Организация и методы игровой деятельности в туризме. 43. Особенности анимационных технологий в туризме. 44. Крупнейшие развлекательные центры мирового туризма. <p>Темы письменных работ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Свободное время и досуг в образе жизни: проблема организации и пути решения. 2. Развлечение, отвлечение и увлечение: границы понятий и их взаимосвязь. 3. Воздействие развлечений на духовный мир современного человека. 4. Развлечение как историко-культурная проблема. 5. Структура потребностей, направленность интересов личности в сфере досуга. 6. Понятие, сущность и функции праздника в традиционном и современном обществе. 7. «Праздник каждый день»: роль праздника в обществе потребления

8. Карнавальная культура: история и современность.
9. Протестантизм и изменение отношения к труду и отдыху.
10. «Show must go on»: современная зрелищная культура.
11. Время труда и отдыха в православной традиции.
12. Досуг и развлечения русских людей в древности и Средние века.
13. Петр I и коренные изменения в сфере досуга и быта.
14. Основные формы досуга в России в XIX – начале XX вв.
15. Специфика досуга современной молодежи.
16. Государственное регулирование различных видов досуга в России.
17. Меценатство, благотворительность и спонсорство в сфере культуры: зарубежный и отечественный опыт.
18. Роль семьи и рыночных отношений в удовлетворении потребностей городского и сельского населения.
19. Современный город как пространство праздника.
20. Специфика отдыха в развитых странах.
21. Проблема счастья в «цивилизации досуга».
22. Роль эмоций в индустрии досуга и развлечений.
23. Проникновение развлечений в глобальную сеть и его последствия.
24. Тематические парки мира: история возникновения и современное состояние.
25. Феномен «диснейзации».
26. Тематические парки США и Западной Европы: общее и особенное.
27. Роль парков в советской массовой культуре.
28. Торгово-развлекательные центры как сегмент индустрии досуга.
29. Спорт и индустрия развлечений: тенденция взаимопроникновения.
30. Коммерциализация СМИ и превращение их в сегмент индустрии развлечения.
31. Роль рекламы в индустрии развлечений.
32. Реалити - шоу – отражение реальности или жизнь «по законам жанра»?
33. «Главным из искусств для нас является кино...»: насколько актуален это лозунг сего-дня?
34. Особенности анимационных технологий в туризме.
35. Азартные игры – вид развлечения или незаконный бизнес?

Разработка анимационной программы для разных возрастов

Создание анимационных программ предполагает использование сценографии для создания аутентичной атмосферы согласно тематике мероприятия и разработки отдельных элементов. В целом, создание анимационных программ включает разработку плана, сюжета и создание ключевых элементов мероприятия. Основные элементы сценографии при создании анимационных программ можно разделить на три большие группы: Аутентичность анимационных программ. Тематика и сюжет анимационных программ. Самостоятельные сценографические элементы внутри анимационных программ. После чего следует определиться с типом сценографии, который будет использоваться: подробный, лаконичный или минимальный. Следует отметить, что на практике большая часть анимационных программ проводится с использованием лаконичного типа сценографии. В то же время подробная сценография свидетельствует о более высоком качественном уровне организации анимационного мероприятия, что присуще серьезным компаниям. Минимальная сценография удел небольших кафе и сетей быстрого питания, где проводят дни рождения. При разработке сюжета анимационной программы необходимо продумать название программы. Его следует учесть и использовать в рамках сценографии. Названия должны быть оригинальными, запоминающимися, не избитыми. Не менее важно учесть условия и средства создания анимационной программы: подготовлены ли декорации и костюмы аниматоров или их необходимо сделать, заказать или купить заранее, имеются ли в наличии необходимое пространство, достаточное количество столов и стульев, размер пространства для проведения программ, музыкальная, световая и видео аппаратура. Также в рамках подготовки следует оценить необходимые дополнительные и сопутствующие затраты. При разработке анимационной программы необходимо учитывать, предполагается ли приобретение прохладительных напитков, фруктов, кондитерских изделий, призов, памятных подарков, сюрпризов, украшений для оформления помещения или площадки, раздача приглашений, организация специальных развлечений. Причем все это должно быть в рамках сюжета анимационной программы и не выходить за пределы тематики. В противном случае будет нарушаться аутентичность программы. Создание анимационной программы предполагает, что в распоряжении аниматоров каждой компании, занимающейся анимационным сервисом, имеется определенный набор анимационных программ и сценариев различных мероприятий, которые можно считать традиционными. При этом при разработке анимационной программы важно вносить разнообразие и оригинальность в каждое представление, сохраняя основную концепцию. Очевидно, что зрителям и участникам будет приятно увидеть новые элементы в анимационной программе, а не смотреть бесконечные повторы. Грубо говоря, повторить одну и ту же программу для одного зрителя можно два раза, на третий раз – она будет ему неинтересна. Таким образом, каждый год необходимо создание новых анимационных программ и разработка концепций мероприятий. Составление анимационных программ должно учитывать возможность использования самостоятельных сценографических элементов, соответствующих сюжету и тематике мероприятия. Самостоятельные сценографические элементы, используемые при создании и разработке анимационных программ, представляют собой отдельные мероприятия, конкурсы, развлекательные номера, аттракционы и т.п., которые могут проводиться как без прерывания основного действия, так и в виде отдельных анимационных представлений. Сценографические элементы должны органично вписываться в общую тематику и сюжет анимационной программы, не нарушая аутентичности мероприятия. При создании анимационных программ в качестве таких элементов могут использоваться конкурсы, интеллектуальные викторины, театрализованные постановки. Причем конкурсные и интеллектуальные анимационные программы в большей степени подходят для использования в рамках

основной программы мероприятия, а театрализованные вечера в качестве отдельной постановки. Сценографическая подготовка в рамках разработки анимационной программы для всех трех категорий различна. Алгоритм разработки анимационной программы предусматривает включение отдельных анимационных этюдов, инсценировок, эстрадных номеров и т.п. Рассмотрим последовательность действий внутри данного алгоритма. Исходя из актуальных социальных потребностей, предъявляемым к анимационным программам, необходимым условием их разработки является отбор исторического, литературного, документального и художественного материала. Необходимо подробно изучить предполагаемые стиль, музыку, оформление, интерьер, костюмы, которые будут использоваться при подготовке. На основе отбора и изучения материала возникает замысел анимационной программы – ее творческая разработка. Самый хороший замысел так и останется только замыслом, пока он не будет заключен в литературную форму. Следующим этапом разработки анимационной программы является написание литературного сценария – в нем нужно соединить социальную, философскую, историческую, жизненную и эстетическую концепции. Затем необходимо создать режиссерское решение анимационной программы, составить план, с изложением компонентов представления, их последовательностью, отдельных мероприятий и эпизодов. Затем разрабатывается пространственная сценография с учетом условий помещений или места проведения программы. То есть придуманные эпизоды сценария должны быть "вписаны" в окружение, где будет происходить действие, либо созданы условия и декорации, которые бы соответствовали сценарию и способствовали правильному восприятию программы. Далее планируется время репетиций, сроки подготовки, состав актеров, аниматоров, отбирается музыкальный материал, создается оформление, проводится запись фонограммы. Последним этапом является разработка монтажного листа – это графическое изложение режиссерского решения и плана, в котором точно описаны все компоненты анимационной программы, средства обеспечения, обязанности всех исполнителей. Составление анимационной программы Таким образом, составление анимационной программы можно разделить на четыре этапа. Первый этап – творческая реализация. Этап начинается с подготовительной организационно-методической работы и включает в себя: определение формы будущей анимационной программы с ориентацией на определенную аудиторию, специфику постановки; отбор и анализ материала, на котором будет основана анимационная программа; точный выбор места проведения анимационной программы, исходя из предварительного плана; создание полного сценария анимационной программы; определение временных, материальных и финансовых затрат на проведение анимационной программы; определение состава аниматоров для проведения программы. Второй этап – практическая реализация, включает в себя: проведение организационных мероприятий на месте проведения анимационной программы; изготовление необходимых декораций, костюмов, реквизита; подбор звуковой и световой аппаратуры, других технических средств, оформление пространства для проведения анимационного мероприятия; изготовление фонограммы анимационной программы; проведение репетиций с коллективами и солистами, а затем проведение генеральной репетиции непосредственно в оформленном пространстве проведения анимационной программы. Третий этап – творческий результат: непосредственное проведение анимационной программы в соответствии с разработанным сценарием в назначенное время; видео и фотосъемка анимационной программы. Четвертый этап – подведение итогов. В ходе данного этапа происходит: неформальное обсуждение работы и анимационной команды; изготовление видеофильма и фотоальбома об анимационной программе. Непосредственно к составлению анимационной программы прямое отношение имеют только первые два этапа. Тогда как третий и четвертый этапы относятся к реализации анимационной программы.

5.4. Оценка результатов обучения в соответствии с индикаторами достижения компетенций

Удовл. Пороговый уровень: частично осуществляет проведение мероприятий по продвижению сервисных услуг и туристских продуктов, не в полном объеме осуществляет проведение мероприятий по продвижению сервисных услуг и туристских продуктов, с затруднениями выбирает материальные ресурсы, оборудование для осуществления сервисной и туристической деятельности, в том числе на основе современных информационно-коммуникационных технологий, в целом выбирает материальные ресурсы, оборудование для осуществления сервисной и туристической деятельности, в том числе на основе современных информационно-коммуникационных технологий, ведет переговоры с партнерами, согласовывает условия взаимодействия по реализации сервисных услуг и туристских продуктов

Хорошо. Базовый уровень: в целом осуществляет проведение мероприятий по продвижению сервисных услуг и туристских продуктов, на должном уровне проводит мероприятия по продвижению сервисных услуг и туристских продуктов, выбирает материальные ресурсы, оборудование для осуществления сервисной и туристической деятельности, в том числе на основе современных информационно-коммуникационных технологий, выбирает материальные ресурсы, оборудование для осуществления сервисной и туристической деятельности, в том числе на основе современных информационно-коммуникационных технологий, ведет переговоры с партнерами, согласовывает условия взаимодействия по реализации сервисных услуг и туристских продуктов

Отлично. Высокий уровень: на высоком уровне осуществляет проведение мероприятий по продвижению сервисных услуг и туристских продуктов, осуществляет проведение мероприятий по продвижению сервисных услуг и туристских продуктов, выбирает материальные ресурсы, оборудование для осуществления сервисной и туристической деятельности, в том числе на основе современных информационно-коммуникационных технологий, выбирает материальные ресурсы, оборудование для осуществления сервисной и туристической деятельности, в том числе на основе современных информационно-коммуникационных технологий, ведет переговоры с партнерами, согласовывает условия взаимодействия по реализации сервисных услуг и туристских продуктов

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

Авторы, составители	Издание	Экз.
---------------------	---------	------

	Авторы, составители	Издание	Экз.
Л1.1	Горно-Алтайский государственный университет ; [сост. А. Н. Пипиекова]	Организация досуга туристов: учебное пособие для студентов СПО — Горно-Алтайск : РИО ГАГУ, 2013 — URL: https://icdlib.nspu.ru/catalog/details/icdlib/855018/	9999
Л1.2	сост. Н. Ю. Веселова	Организация социально-культурного досуга и управление анимацией в туризме. Часть 2: учебное пособие — Краснодар : ЮИМ, 2007 — URL: http://www.iprbookshop.ru/9583	9999
Л1.3	Н. Ю. Веселова	Организация социально-культурного досуга и управление анимацией в туризме. Часть 1: учебное пособие — Краснодар : ЮИМ, 2007 — URL: http://www.iprbookshop.ru/9582	9999
Л1.4	Л. Л. Руденко	Сервисная деятельность: учебное пособие — Москва : Дашков и К : Ай Пи Эр Медиа, 2021 — URL: https://www.iprbookshop.ru/99368.html	9999
6.1.2. Дополнительная литература			
	Авторы, составители	Издание	Экз.
Л2.1	Г. А. Аванесова	Культурно-досуговая деятельность: теория и практика организации: учебное пособие для студентов вузов — М. : Аспект Пресс, 2006	25
Л2.2	И. М. Асанова, С. О. Дерябина	Организация культурно-досуговой деятельности: учебник для студентов высших профессиональных учебных заведений — М. : Академия, 2011	15
Л2.3	И. И. Шульга	Педагогическая анимация: детский досуг и неформальное образование: учебное пособие для магистрантов — Новосибирск : НГПУ, 2018 — URL: https://icdlib.nspu.ru/view/icdlib/7062/read.php	9999
Л2.4	Э. И. Медведь, О. И. Киселева	Профессионально-ориентированная подготовка бакалавров социально-культурной деятельности к организации досуга детей и молодежи: учебное пособие — Саратов : Вузовское образование, 2015 — URL: http://www.iprbookshop.ru/36272	9999
Л2.5	М. И. Васильковская	Педагогика досуга: развитие социально-культурного творчества молодежи: учебное пособие — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2019 — URL: https://www.iprbookshop.ru/95567.html	9999
Л2.6	Алтайский государственный институт культуры ; авт.-сост. Т. Т. Фисюк	Технологии организации и постановки культурно-досуговых программ: информационно-художественные программы: учебно-методическое пособие — Барнаул : Изд-во АГИК, 2022 — URL: https://icdlib.nspu.ru/catalogs/details/icdlib/3460368.php	9999
6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"			
Э1	Федеральное агентство по туризму		
Э2	Российский союз туристической индустрии		
6.3.1 Перечень программного обеспечения			
6.3.1.1	1. Пакет MicrosoftOffice.		
6.3.1.2	2. Пакет LibreOffice.		
6.3.1.3	3. Пакет OpenOffice.org.		
6.3.1.4	4. Операционная система семейства Windows.		
6.3.1.5	5. Операционная система Linux.		
6.3.1.6	6. Интернет браузер.		
6.3.1.7	7. Программа для просмотра электронных документов формата pdf, djvu.		
6.3.1.8	8. Медиапроигрыватель.		
6.3.1.9	9. Пакет Kaspersky Endpoint Security 10 for Windows		
6.3.2 Перечень информационных справочных систем			
6.3.2.1	Гарант: информационное-правовое обеспечение		
6.3.2.2	Цифровой образовательный ресурс IPR Smart / Ай Пи Ар Медиа		
6.3.2.3	eLIBRARY.RU : научная электронная библиотека		
6.3.2.4	Электронная библиотека НПБ / Алтайский государственный педагогический университет, Научно-педагогическая библиотека		
6.3.2.5	МЭБ. Межвузовская электронная библиотека / Новосибирский государственный педагогический университет		
6.3.2.6	Межрегиональная аналитическая роспись статей : поиск статей в российской периодике (МАРС) / АРБИКОН		

6.3.2.7	Национальная электронная библиотека : федеральная государственная информационная система / Министерство культуры Российской Федерации, Российская государственная библиотека
6.3.2.8	Сетевая электронная библиотека педагогических вузов // Электронно-библиотечная система Лань / Издательство Лань
6.3.2.9	Президентская библиотека имени Б. Н. Ельцина

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	1. Оборудованные учебные аудитории, в том числе с использованием видеопроектора и подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Университета.
7.2	2. Аудитории для самостоятельной работы с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Университета.
7.3	3. Компьютерный класс с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Университета.
7.4	4. Аудио, -видеоаппаратура.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Особенность курса заключается в том, что помимо достаточно сложного теоретического материала студент должен получить навыки практической деятельности в сфере туристско-рекреационного проектирования. Самостоятельная работа по дисциплине предполагает более глубокую проработку ими отдельных тем курса, определенных программой. Основными видами и формами самостоятельной работы студентов по данной дисциплине являются: выполнение практических заданий; самоподготовка по вопросам; подготовка к зачету.

Важной частью самостоятельной работы является чтение учебной литературы. Основная функция учебников – ориентировать в системе тех знаний, умений и навыков, которые должны быть усвоены по данной дисциплине. Учебники и учебные пособия также служат путеводителями по многочисленным произведениям, ориентируя в именах авторов, специализирующихся на определенных научных направлениях, в названиях их основных трудов. Вторая их функция состоит в том, что они очерчивают некий круг обязательных знаний по предмету, не претендуя на глубокое их раскрытие. В процессе изучения данной дисциплины учитывается посещаемость лекций и оценивается результативность студентов в выполнении практических заданий, а также качество и своевременность подготовки теоретических материалов. По окончании изучения дисциплины проводится зачет.

Вопросы, выносимые на зачет, должны служить постоянными ориентирами при организации самостоятельной работы. Таким образом, усвоение учебного предмета в процессе самостоятельного изучения учебной и научной литературы является и подготовкой к зачету, а сам зачет становится формой проверки качества всего процесса самостоятельной учебной деятельности студента.

Студент, показавший высокий уровень владения знаниями, умениями и навыками по предложенному вопросу, считается успешно освоившим учебный курс. В случае большого количества затруднений, при раскрытии предложенного на зачете вопроса, студенту предлагается повторная подготовка и перезачет.

Для успешного овладения курсом необходимо выполнять следующие требования:

- 1) посещать все занятия, т.к. весь тематический материал взаимосвязан между собой и теоретического овладения пропущенного недостаточно для качественного усвоения;
- 2) все рассматриваемые на лекционных занятиях вопросы обязательно фиксировать в письменном или электронном виде и сохраняться до окончания обучения в вузе;
- 3) обязательно выполнять все самостоятельные практические задания;
- 4) проявлять активность на лекционных занятиях и при подготовке, т.к. конечный результат овладения содержанием дисциплины необходим, в первую очередь, самому студенту.

Методические рекомендации для обучающихся (с ОВЗ)

Под специальными условиями для получения образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья понимаются условия обучения, воспитания и развития, включающие в себя использование специальных образовательных программ и методов обучения и воспитания, специальных учебников, учебных пособий и дидактических материалов, специальных технических средств обучения коллективного и индивидуального пользования. Построение образовательного процесса ориентировано на учет индивидуальных возрастных, психофизических особенностей обучающихся, в частности предполагается возможность разработки индивидуальных учебных планов. Реализация индивидуальных учебных планов сопровождается поддержкой тьютора (родителя, взявшего на себя тьюторские функции в процессе обучения, волонтера). Обучающиеся с ОВЗ, как и все остальные студенты, могут обучаться по индивидуальному учебному плану в установленные сроки с учетом индивидуальных особенностей и специальных образовательных потребностей конкретного обучающегося. При составлении индивидуального графика обучения для лиц с ОВЗ возможны различные варианты проведения занятий: проведение индивидуальных или групповых занятий с целью устранения сложностей в усвоении лекционного материала, подготовке к семинарским занятиям, выполнению заданий по самостоятельной работе. Для лиц с ОВЗ, по их просьбе, могут быть адаптированы как сами задания, так и формы их выполнения. Выполнение под руководством преподавателя индивидуального проектного задания, позволяющего сочетать теоретические знания и практические навыки; применение мультимедийных технологий в процессе ознакомительных лекций и семинарских занятий, что позволяет экономить время, затрачиваемое на изложение необходимого материала и увеличить его объем.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации преподаватели, в соответствии с потребностями студента, отмеченными в анкете, и рекомендациями специалистов дефектологического профиля, разрабатывает фонды оценочных средств, адаптированные для лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющие оценить достижение ими запланированных в основной образовательной программе результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе. Форма проведения текущей аттестации для студентов с ОВЗ устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.). Лицам с ОВЗ может быть предоставлено дополнительное время для подготовки к ответу на экзамене, выполнения задания для самостоятельной работы. При необходимости студент с ограниченными возможностями здоровья подает письменное заявление о создании для него специальных условий в Учебно-методическое управление Университета с приложением копий документов, подтверждающих статус инвалида или лица с ОВЗ.