

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"
Отделение Высшая школа исторических наук и всемирного культурного наследия



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по образовательной деятельности КФУ

Проф. Таюрский Д.А.



_____ 20__ г.

подписано электронно-цифровой подписью

Программа дисциплины
Организация досуга туристов Б1.В.ДВ.5

Направление подготовки: 43.03.02 - Туризм
Профиль подготовки: Международный туризм
Квалификация выпускника: бакалавр
Форма обучения: очное
Язык обучения: русский

Автор(ы):

Галимов Ш.Ш.

Рецензент(ы):

Валеев Р.М.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Валеев Р. М.

Протокол заседания кафедры No ____ от " ____ " _____ 201__ г

Учебно-методическая комиссия Института международных отношений, истории и востоковедения (отделение Высшая школа исторических наук и всемирного культурного наследия):

Протокол заседания УМК No ____ от " ____ " _____ 201__ г

Регистрационный No 980347218

Казань
2018

Содержание

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля
4. Структура и содержание дисциплины/ модуля
5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов
7. Литература
8. Интернет-ресурсы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины/модуля согласно утвержденному учебному плану

Программу дисциплины разработал(а)(и) доцент, к.н. (доцент) Галимов Ш.Ш. Кафедра всемирного культурного наследия отделение Высшая школа исторических наук и всемирного культурного наследия , SSGalimov@yandex.ru

1. Цели освоения дисциплины

Курс 'Организация досуга турист' нацелен на теоретическую и практическую подготовку студента к разработке и реализации технологий культурно-досуговой деятельности.

2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы высшего профессионального образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел " Б1.В.ДВ.5 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 43.03.02 Туризм и относится к дисциплинам по выбору. Осваивается на 4 курсе, 7 семестр.

Данная учебная дисциплина включена в раздел курсов по выбору

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ок-3	способностью организовать процесс обслуживания потребителей и (или) туристов
ок-3	способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия
ок-4	способностью работать в команде, толерантно воспринимать социальные, этнические, профессиональные и культурные различия
ок-5	способностью к самоорганизации и самообразованию
пк-13	способностью к общению с потребителями туристского продукта, обеспечению процесса обслуживания с учетом требований потребителей и (или) туристов

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

- основные понятия и элементы, характеризующими культурно-досуговую деятельность работников гостиничного бизнеса:
- принципы, формы, средства, методы, технологии организации культурно-досуговой деятельности;
- родовые методы культурно-досуговой деятельности;
- методику массовых форм культурно-досуговых программ;
- частные методики в культурно-досуговой деятельности (массовые, групповые, индивидуальные)

1. должен знать:

- основные понятия и элементы, характеризующими культурно-досуговую деятельность работников гостиничного бизнеса:
- принципы, формы, средства, методы, технологии организации культурно-досуговой деятельности;
- родовые методы культурно-досуговой деятельности;

- методику массовых форм культурно-досуговых программ;
 - частные методики в культурно-досуговой деятельности (массовые, групповые, индивидуальные)
2. должен уметь:
- преобразовывать информацию в художественно-образный и спортивно-развлекательный способ воздействия на аудиторию;
 - вовлекать гостей отельных сетей и гостиниц в активную культурную и спортивно-творческую деятельность, носящую иногда соревновательный характер
3. должен владеть:
- навыками подготовки и проведения культурно-досуговых программ
 - навыками проектирования и внедрения анимационной компоненты в профессиональную гостиничную деятельность
4. должен демонстрировать способность и готовность:
- к проведению различных форм культурно-досуговых мероприятий в гостиничных предприятиях;
 - своевременно корректировать культурно-досуговые программы с учетом постоянно изменяющихся предпочтений клиентов

4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных(ые) единиц(ы) 108 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины экзамен в 7 семестре.

Суммарно по дисциплине можно получить 100 баллов, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов. Минимальное количество для допуска к зачету 28 баллов.

86 баллов и более - "отлично" (отл.);

71-85 баллов - "хорошо" (хор.);

55-70 баллов - "удовлетворительно" (удов.);

54 балла и менее - "неудовлетворительно" (неуд.).

4.1 Структура и содержание аудиторной работы по дисциплине/ модулю

Тематический план дисциплины/модуля

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
1.	Тема 1. Тема 1. Предпосылки становления и развития культурно-досуговой деятельности Методология культурно-досуговой деятельности	7	1-2	4	8	0	Устный опрос

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
2.	Тема 2. Тема 2. Инфраструктура культурно-досуговой деятельности. Драматургия анимационных программ. Режиссура культурно-досуговых программ. Игра в структуре культурно-досуговой деятельности	7	3-4	4	8	0	Письменная работа
3.	Тема 3. Тема 3. Сущность культурно-досуговой деятельности в гостинице.	7	5-6	4	8	0	Устный опрос
4.	Тема 4. Тема 4. Особенности управления трудовыми ресурсами анимационной службы. Региональное моделирование культурно-досуговой деятельности	7	7-8	6	12	0	Устный опрос
	Тема . Итоговая форма контроля	7		0	0	0	Экзамен
	Итого			18	36	0	

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Тема 1. Предпосылки становления и развития культурно-досуговой деятельности Методология культурно-досуговой деятельности

лекционное занятие (4 часа(ов)):

История развития массовых празднеств и зрелищ. Особенности анимационных мероприятий в Древней Греции. Характерные признаки празднования Дионисий в Древней Греции. Пятилетние игры Древнего Рима. Особенности комедии дель арте как предвестника анимационных программ. Характеристика массовых празднеств и зрелищ, зародившихся в русском народном быту. Первые ?огненные игрища? в России. Первые российские карнавалы. Специфика театрализованных мероприятий, посвященных событиям Великой Отечественной войны

практическое занятие (8 часа(ов)):

Семинарское занятие со студентами: 1.Традиции, обычаи и обряды как основа праздников. 2. Календарь русских народных праздников. 3. Народное декоративно-прикладное искусство. 4.Основные виды декоративно-прикладного искусства, применяемые в анимационной деятельности. Основные центры декоративно-прикладного искусства в России. 5.Народное творчество. Характеристика особенностей использования песенного народного творчества в анимационных программах.

Тема 2. Тема 2. Инфраструктура культурно-досуговой деятельности. Драматургия анимационных программ. Режиссура культурно-досуговых программ. Игра в структуре культурно-досуговой деятельности

лекционное занятие (4 часа(ов)):

Анимация как вид культурно-досуговой деятельности. Характеристика основных видов досуговой деятельности. Предпосылки спроса на туристскую анимацию. Классификация туристской анимации на основании типологических характеристик. Функции туристской анимации. Творческие основы технологии анимационной культурно-досуговой деятельности в гостиничной деятельности. Характеристика режиссерской деятельности. Профессиональные функции современного режиссера. Специфика режиссуры анимационных программ. Виды анимационных постановок.

практическое занятие (8 часа(ов)):

Подготовка сообщений студентов о методологии культурно-досуговой деятельности
Семинарское занятие со студентами: 1.Режиссерский замысел. Драматический конфликт. 2.Этапы режиссерской работы. 3.Составные элементы режиссерского замысла. Факторы, влияющие на формирование режиссерского замысла. 4.Основа режиссерского искусства. 5.Режиссерская композиция. 6.Содержание экспозиции в театрализованном представлении. Содержание завязки в анимационной программе. 7.Связь элементов постановочной композиции.

Тема 3. Тема 3. Сущность культурно-досуговой деятельности в гостинице.

лекционное занятие (4 часа(ов)):

Сущность и состав анимационной индустрии. Анимационная индустрия. Характеристика инфраструктуры индустрии развлечений. Специфика анимации в заведениях общественного питания. Виды анимационных программ, используемых в тематических парках. Характеристика анимационных программ национальных парков. Характеристика анимационных программ аттрактивных парков. Специфика анимационных программ тематических парков У.Диснея. Место анимационных программ в парках культуры. Характеристика парков культуры как центров туристской анимации. Исторические предпосылки парковой анимации.

практическое занятие (8 часа(ов)):

Семинарское занятие со студентами: 1.Характеристика объектов туристской анимации. 2.Специфика музейной анимации. 3. Место театралных, концертных и кинозалов в анимационной инфраструктуре. 4.Роль спортивных сооружений в туристской анимации. 5.Характеристика основных типов клубных заведений. 6.Особенности анимационной сущности игорных заведений.

Тема 4. Тема 4. Особенности управления трудовыми ресурсами анимационной службы. Региональное моделирование культурно-досуговой деятельности

лекционное занятие (6 часа(ов)):

Специфика драматургии анимационных программ. Сценарный замысел. Тема, идея и жанр анимационной программы. Мозговой штурм как метод творческого планирования. Приемы активизации аудитории

практическое занятие (12 часа(ов)):

Подготовка литературного сценария. Работа над инсценировкой. Работа над текстом речи. Оформление сценария Подготовка аниматоров Требования к аниматорам Условия работы аниматоров Условия оплаты труда аниматоров

4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
1.	Тема 1. Тема 1. Предпосылки становления и развития культурно-досуговой деятельности Методология культурно-досуговой деятельности	7	1-2	Подготовка к устному опросу	8	Устный опрос
2.	Тема 2. Тема 2. Инфраструктура культурно-досуговой деятельности. Драматургия анимационных программ. Режиссура культурно-досуговых программ. Игра в структуре культурно-досуговой деятельности	7	3-4	подготовка к контрольной работе	8	контрольная работа
3.	Тема 3. Тема 3. Сущность культурно-досуговой деятельности в гостинице.	7	5-6	Подготовка к устному опросу	8	Устный опрос
4.	Тема 4. Тема 4. Особенности управления трудовыми ресурсами анимационной службы. Региональное моделирование культурно-досуговой деятельности	7	7-8	Подготовка к устному опросу	12	Устный опрос
	Итого				36	

5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

В учебном процессе преподавания дисциплины 'Технологии культурно-досуговой деятельности' предусматривается широкое использование активных и интерактивных форм проведения занятий (разбор конкретной ситуаций, тренинги, деловые игры). В рамках учебного курса предусмотрены встречи с руководителями гостиничных предприятий, руководителями государственных и общественных организаций в сфере анимационного бизнеса, мастер-классы специалистов.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

Тема 1. Тема 1. Предпосылки становления и развития культурно-досуговой деятельности Методология культурно-досуговой деятельности

Устный опрос , примерные вопросы:

Контроль самостоятельной работы студентов по заданной тематике проводится в ходе опроса студентов, по результатам тестирования и решения ситуационных задач. , примерные вопросы: 1. Какое божественное существо является символом вина и плодородия в Древней Греции? 2. Какие праздники Древней Греции считались праздниками весны, плодородия и здоровья? 3. Перечислите характерные признаки празднования Дионисий в Древней Греции. 4. Дайте характеристику Пятилетних игр Древнего Рима. 5. Какие праздники были связаны с победами над врагом и являлись массовыми спектаклями, прославившими римскую республику? 6. Какое народное действо своими корнями уходит в древние фольклорные обрядовые игрища? 7. Опишите особенности комедии Дель арте как предвестника анимационных программ. 8. Дайте характеристику массовым празднествам и зрелищам, зародившимся в русском народном быту. 9. Какие празднества проходили в петровскую эпоху? 10. Дайте характеристику первых ?огненных игрищ? в России, ставших впоследствии неотъемлемым компонентом больших праздников. 1. Дайте характеристику первым российским карнавалам. 12. Какие формы анимационных программ характерны для периода 1930-1950-х гг.? 13. В чем специфика театрализованных мероприятий, посвященных событиям Великой Отечественной войны? 14. Какова специфика детских театрализованных представлений и концертов? Задача 1. ?Олимпийские игры?. Так как Олимпийские игры способствовали развитию культуры, искусства и философии. То участникам данного задания предлагается проявить себя в этих жанрах (конкурс чтецов, музыкальное представление).

Тема 2. Тема 2. Инфраструктура культурно-досуговой деятельности. Драматургия анимационных программ. Режиссура культурно-досуговых программ. Игра в структуре культурно-досуговой деятельности

контрольная работа , примерные вопросы:

Контроль самостоятельной работы студентов по заданной тематике проводится в ходе опроса студентов, по результатам тестирования и решения ситуационных задач. , примерные вопросы: 1. Индустрия развлечений и культурно-досуговые учреждения. История культурно-досуговой деятельности. 2. Цели и задачи анимации. Понятие ?анимационная технология?. 3. Характеристика театральной, концертной, цирковой и клубной деятельности. Спортивные парки как специально организованные территории; аквапарки. Включение туристов в агродеятельность. Монастырские, усадебные, этнографические комплексы. Шоу-музеи. Наиболее известные тематические парки. Игровые заведения. 4. Структура анимационной службы. Требования к профессиональным качествам специалиста туристской анимации. Его права и обязанности. Виды организационных структур туристского объекта. 5. Исследования туристского объекта с целью инвентаризации ресурсов. 6. Маркетинг в анимации. Исследования сферы анимационной деятельности в туристском комплексе, туристской фирме, гостеприимстве. 7. Организация работы анимационной команды в гостиничном комплексе. 8. Функциональные особенности внутрифирменных структур: разработка анимационных программ, продвижение их на рынок; режиссерско-постановочная работа; организационная работа с исполнителями анимационных услуг; исполнение анимационных программ. 9. Договорные отношения с посредниками, партнерами, поставщиками услуг. Заключение договоров. Договорный, внедоговорной вред, форс-мажор. Корреспондентская форма заключения договора. 10. Классификация анимационных программ в туризме. 11. Методика организации и проведения анимационных программ. 12. Особенности планирования в анимационной сфере деятельности. 13. Типы оборудования, применяемого в индустрии развлечений. 14. Технологии звука, музыкальные инструменты и их использование в практике подготовки анимационных программ. Оборудование для радио и видеозаписывающих станций. 15. Светотехническое оборудование. Дизайн света. Использование современного светового оборудования в практике оформления зрелищных мероприятий.

Тема 3. Тема 3. Сущность культурно-досуговой деятельности в гостинице.

Устный опрос , примерные вопросы:

Контроль самостоятельной работы студентов по заданной тематике проводится в ходе опроса студентов, по результатам тестирования и решения ситуационных задач. , примерные вопросы: Вопросы для обсуждения 1. Что представляет собой анимационная индустрия? 2. Дайте характеристику инфраструктуры индустрии развлечений. 3. В чем специфика анимации в заведениях общественного питания? 4. Какие анимационные программы используются в тематических парках? 5. Дайте характеристику анимационных программ национальных парков. 6. Дайте характеристику анимационных программ аттрактивных парков. 7. Какова специфика анимационных программ тематических парков У.Диснея? 8. Каково место анимационных программ в парках культуры? 9. Дайте характеристику парков культуры как центров туристской анимации. 10. Каковы исторические предпосылки парковой анимации? 11. Охарактеризуйте объекты туристской анимации. 12. В чем специфика музейной анимации? 13. Какое место в анимационной инфраструктуре занимают театральные, концертные и кинозалы? 14. Какова роль спортивных сооружений в туристской анимации? 15. Дайте характеристику основных типов клубных заведений. 16. Каковы особенности анимационной сущности игорных заведений? Задача 1. Метод иллюстраций (визуальное иллюстрирование) 1. Проанализируйте художественные полотна (бытовой, батальной, портретной, пейзажной, натюрмортной живописи) на предмет иллюстративной характеристики: характер образов, настроение, событие, атмосфера. 2. Дополните фон картины персонажами (подборка к пейзажу портрета), дополните персонаж фоном (подборка к портрету интерьера или экстерьера). 3. Определите тему культурно-досуговой программы, в которой может быть использована та или иная картина как иллюстрация. Работа над заданиями ведется в форме дискуссии и индивидуальной проработки проблемы. Ключевые понятия: сюжет, атмосфера, колористика, цвет, свет, пластика форм, динамика, ритм, символика.

Тема 4. Особенности управления трудовыми ресурсами анимационной службы. Региональное моделирование культурно-досуговой деятельности

Устный опрос , примерные вопросы:

Контроль самостоятельной работы студентов по заданной тематике проводится в ходе опроса студентов, по результатам тестирования и решения ситуационных задач. , примерные вопросы: Вопросы для обсуждения 1. В каком качестве выступает драматургия в анимационной программе? 2. Что содержит драматургический замысел анимационной программы? 3. Каковы особенности драматургии культурно-досуговых программ? 4. Как связаны тема, идея и жанр культурно-досуговой программы? 5. Чем характеризуется мозговой штурм как метод творческого планирования? 6. Что определяет форму анимационной программы? 7. Из каких элементов формируется содержание анимационной программы? 8. Каковы приемы активизации аудитории? 9. Какова структура композиции культурно-досуговой программы? 10. Какие пункты включает план работы над замыслом инсценировки? 11. Каковы этапы работы над речью персонажа? 12. Какие речевые формы используются в сценариях культурно-досуговых программ? 13. Какова может быть цель речи? 14. Из каких элементов состоит композиция речи? 15. Какова роль стилистики речи в создании образа персонажа? 16. Чем отличается сценарий от сценарного плана? 17. Каково предназначение сценарного документа ? синопсиса? 18. Что включает сценарий? Задача 1. Рождение замысла 1. Проанализируйте заказ на культурно-досуговую программу (заказом является тема курсовой работы). 2. Определите тему, идею, форму, жанр, название и произведите отбор содержания и способов активизации аудитории. Работа над заданиями проводится методом мозгового штурма. Ключевые понятия: цель, задача, тема, идея, жанр, метод мозгового штурма. Задача 2. Речевые элементы сценария 1. Проведите игровой тренинг: импровизационный сценический этюд на проигрывание сказки ?Репка?. 2. Инсценируйте литературные произведения (сказки ?Теремок?, ?Репка?, отрывок из поэмы А. Пушкина ?Евгений Онегин?, рассказ Н. Тэффи, газетный репортаж, исторический анекдот и пр.). 3. Отработайте постановочные этюды инсценировок. 4. Покажите и обсудите инсценировки в группе. Работа над заданиями ведется по подгруппам (по 5 человек). Ключевые понятия: содержание речи, стиль речи, речевая характеристика персонажа, интонация, ритм и темп речи, речевой акцент.

Тема . Итоговая форма контроля

Примерные вопросы к экзамену:

Вопросы к экзамену:

1. Структура индустрии развлечений.
2. Объект и предмет анимационного менеджмента.
3. Рекреационной системы и активное включение в нее рекреационно-анимационной деятельности.
4. Роль менеджера анимации в деятельности туристского комплекса туристской фирмы, в сфере гостеприимства.
5. Сущность и специфика функций управления в анимационной деятельности: маркетинг, планирование, организация, координация, контроль, мотивация и др.
6. Стратегии развития.
7. Стратегический (долгосрочный), среднесрочный и краткосрочный анимационные планы.
8. Маркетинг как функция управления и исходный этап планирования. Значение маркетинга в анимационной деятельности. Специфика маркетинга в анимации.
9. Исследования сферы анимационной деятельности в туристском комплексе, туристской фирме, гостеприимстве.
10. Функциональные особенности внутрифирменных структур: разработка анимационных программ, продвижение их на рынок; режиссерско-постановочная работа; организационная работа с исполнителями анимационных услуг; исполнение анимационных программ.
11. Договорные отношения с посредниками, партнерами, поставщиками услуг. Заключение договоров. Корреспондентская форма заключения договора.
12. Оборудование индустрии развлечений. Типы оборудования.
13. Виды аттракционного оборудования и его эксплуатация. Виды оборудования паркового и игорного бизнеса.
14. Цель и задачи контроля в анимации.
15. Принцип организации контроля. Формы контроля.
16. Использование анимационных технологий в PR. Создание имиджа.
17. Факторы, влияющие на конкурентоспособность анимационных программ и услуг.
18. Роль анимационных услуг в экономическом менеджменте туристского комплекса, турфирмы, музея, сферы гостеприимства.
19. Методология как теоретическое обоснование определенных методов достижений поставленных целей.
20. Пути совершенствования методологии в анимации туризма.

7.1. Основная литература:

- Анимационный менеджмент в туризме [Электронный ресурс] : учебное пособие / Е.М. Приезжева. - 2-е изд., перераб. и переем. - М. : Советский спорт, 2014. - (Профессиональное туристское образование) - <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785971807490.html>
- Анимационные технологии в сфере услуг [Электронный ресурс]: учебное пособие / Чернышева Т.Л. - Новосибирск : Изд-во НГТУ, 2017. - <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785778231955.html>
- Сигида Е. А. Технологии и методы оздоровительного сервиса: Учебное пособие / Е.А. Сигида, В.В. Хмелев и др.; Под ред. Е.А. Сигиды - М.: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 190 с. <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=461914>

7.2. Дополнительная литература:

- Колесова Ю. А. Туристско-рекреационное проектирование: Учебное пособие / Ю.А. Колесова. - М.: КУРС: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 352 с.: 60x90 1/16. (обложка) ISBN 978-5-905554-55-1, 300 экз. <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=453451>

Можаева Н. Г. Организация туристской индустрии и география туризма: Учебник / Н.Г. Можаева, Г.В. Рыбачек. - М.: Форум: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 336 с.:
<http://znanium.com/bookread2.php?book=432449>

7.3. Интернет-ресурсы:

Тишковская М.Г. ТЕНДЕНЦИИ РАСПРОСТРАНЕНИЯ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В МУНИЦИПАЛЬНЫХ ОБРАЗОВАНИЯХ СОВРЕМЕННОЙ РОССИИ - <http://www.scienceforum.ru/2013/248/3220>

Электронная библиотека - <http://www.bibliofond.ru>

Электронная библиотека студентам - www.twirpx.com.

Электронное научное издание (научно-педагогический интернет-журнал) - <http://www.emissia.org>

Электронный фонд Российской национальной библиотеки ?Докусфера? - <http://www.leb.nl.ru>

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Освоение дисциплины "Организация досуга туристов" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audio, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, УМК, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

Освоение дисциплины "Организация досуговой деятельности" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audi, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, УМК, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

Для обеспечения дисциплины вуз должен располагать специализированными кабинетами. Помещение кабинета/лаборатории должно быть оснащено необходимой учебной и учебно-методической литературой, оборудованием (мультимедийным компьютером, мультимедиапроектором, экраном на штативе), а также демонстрационными материалами.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 43.03.02 "Туризм" и профилю подготовки Международный туризм .

Автор(ы):

Галимов Ш.Ш. _____

"__" _____ 201__ г.

Рецензент(ы):

Валеев Р.М. _____

"__" _____ 201__ г.