

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственной университет»
(КГУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ТЕХНОЛОГИИ АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

43.03.02. Туризм

Современные технологии и организация экскурсионных услуг

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Кострома
2020

Рабочая программа дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования, утвержденным приказом от 8 июня 2017 г. №516 по направлению подготовки 43.03.02, Туризм. Уровень высшего образования бакалавриат.

- в соответствии с учебным планом направления подготовки 43.03.02, Туризм – *современные технологии и организация экскурсионных услуг*. Год начала подготовки - 2020.

Разработал:  Васильева М.А., ст. преподаватель кафедры медиакоммуникаций и туризма

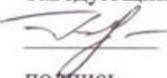
Рецензент:  Горланова И.Б., канд.филол.наук, доцент кафедры медиакоммуникаций и туризма

ПРОГРАММА УТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры Медиакоммуникаций и туризма:

Протокол заседания кафедры №8 от 30.04.2020г.

Заведующий кафедрой Медиакоммуникаций и туризма:

 Беякова Е.Н., канд.филол.наук,

подпись

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель дисциплины: формирование у студентов основных знаний и понятий анимации в туристической, гостиничной и экскурсионной деятельности.

Задачи дисциплины:

- проанализировать предпосылки анимационной деятельности;
- раскрыть сущность анимации в социально-культурном сервисе и туризме;
- проанализировать основные понятия, относящиеся к анимационной деятельности;
- дать представление об инфраструктуре анимации;
- познакомить с основой анимационной деятельности - драматургией и режиссурой;
- изучить технологический процесс создания анимационных программ;
- формировать игротеку аниматора;
- изучить роль аниматора в организации и реализации анимационных программ.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

освоить компетенции: ПК-3 – способен организовывать и проводить массовые досуговые мероприятия.

Знать:

- предпосылки анимационной деятельности (историю массовых празднеств и зрелищ; традиции, обычаи и обряды русской культуры; календарь русских народных праздников; примеры русского народного творчества);
- основные понятия, относящиеся к анимационной деятельности (досуг, свободное время, отдых, рекреация, анимация);
- предпосылки спроса на туристскую анимацию, классификация туристской анимации, функции туристской анимации и анимационных программ;
- инфраструктуру анимации, сущность и состав анимационной индустрии (заведения общественного питания, тематические парки, туристские объекты, музеи, театральные, концертные и кинозалы, спортивные сооружения, клубы, игорные заведения);
- сущность драматургии и режиссуры;
- технологический процесс создания анимационных программ;
- роль аниматора в организации и реализации анимационных программ;
- сущность событийного туризма, событийные мероприятия регионов России, в том числе Костромской области.

Уметь: осознанно и самостоятельно оперировать понятиями, относящимися к анимационной деятельности; ориентироваться в потоке специальной литературы, анализировать и осмысливать ее; создавать игротеку аниматора, создавать анимационные программы.

Владеть: навыком формирования игротеки аниматора, создания и реализации анимационных программ.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к части учебного плана, формируемого участниками образовательных отношений и является дисциплиной по выбору. Изучается в _1_ семестре(ах) обучения.

Дисциплина имеет логические и содержательно-методические связи с другими дисциплинами, которые изучаются в этом же семестре: основы туризма, деловые коммуникации, профессиональная этика и этикет, речевая коммуникация в туризме.

Изучение дисциплины является основой для освоения последующих дисциплин/практик: организация туристской деятельности, сервисная деятельность в туризме, подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена, ознакомительная практика, выполнение и защита выпускной квалификационной работы.

4. Объем дисциплины

4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических часов и виды учебной работы

Виды учебной работы,	Очная форма	Очно-заочная	Заочная
Общая трудоемкость в зачетных единицах			3
Общая трудоемкость в часах			108
Аудиторные занятия в часах, в том числе:			14
Лекции			6
Практические занятия			8
Лабораторные занятия			
Самостоятельная работа в часах			89,75
Форма промежуточной аттестации Зачет			4

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Очная форма	Очно-заочная	Заочная
Лекции			6
Практические занятия			8
Лабораторные занятия			
Консультации			
Зачет/зачеты			0,25
Экзамен/экзамены			
Курсовые работы			
Курсовые проекты			
Всего			14,25

5 Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам), с указанием количества часов и видов занятий

5.1 Тематический план учебной дисциплины

№	Название раздела, темы	Всего з.е/час	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа
			Лекц.	Практ.	Лаб.	
1	Раздел 1. Предпосылки анимационной деятельности					
2	Лекция 1. Анимация как вид культурно-досуговой деятельности	2	2			
3	История массовых празднеств и зрелищ.	2		2		
4	Анализ массовых празднеств и зрелищ в различные исторические периоды: Античность, Средневековье, Эпоха Возрождения, Эпоха Просвещения, Новейшее время. Эволюция празднеств и зрелищ в России. Традиции, обычаи, обряды как основа праздников. Календарь русских народных праздников. Русские народные праздники в календаре событий Костромского региона. Народное искусство и примеры народного творчества.	30				30
5	Лекция 2. Инфраструктура анимации.	2	2			
6	Сущность и состав анимационной индустрии.	2		2		
7	Детальное изучение и презентация объектов	30				30

	анимационной индустрии: заведения общественного питания, тематические парки, туристские объекты, музеи, театральные, концертные и кинозалы, спортивные сооружения, клубы, игорные заведения.					
	Раздел 2. Проектирование анимационных программ					
8	Лекция 3. Технологический процесс создания анимационных программ	2	2			
9	Технологический процесс создания анимационных программ. Роль аниматоров в организации и реализации анимационных программ.	4		4		
10	Создание анимационной программы. Номер как единица анимационной программы. Анализ мероприятий событийного туризма в России. Анализ мероприятий событийного туризма в Костромском регионе. Подготовка к зачету. Зачет.	28,6				28,6 1,15
11	Контроль	4				4
12	Итого:	3/108				3/108

5.2. Содержание:

Раздел 1. Предпосылки анимационной деятельности

Анимация как вид культурно-досуговой деятельности. Анализ массовых празднеств и зрелищ в различные исторические периоды: Античность, Средневековье, Эпоха Возрождения, Эпоха Просвещения, Новейшее время. Эволюция празднеств и зрелищ в России. Русская народная культура как основа анимационного сервиса. Традиции, обычаи, обряды как основа праздников. Календарь русских народных праздников. Русские народные праздники в календаре событий Костромского региона. Народное искусство и примеры народного творчества. Инфраструктура анимации. Сущность и состав анимационной индустрии: заведения общественного питания, тематические парки, туристские объекты, музеи, театральные, концертные и кинозалы, спортивные сооружения, клубы, игорные заведения. Драматургия и режиссура как основа анимационной деятельности.

Раздел 2. Проектирование анимационных программ.

Проектирование анимационной программы. Номер как единица анимационной программы. Технологический процесс создания анимационных программ. Роль аниматоров в организации и реализации анимационных программ. Игротека аниматора: музыкальные конкурсы, поэтические конкурсы, веселые старты, активные игры, развивающие игры, готовые сценарии праздников, образцы оформления режиссерской документации, обеспечивающей анимационную программу. Создание сценической обстановки, световое и звуковое оформление. Региональное моделирование анимационной деятельности. Сущность событийного туризма. Анализ мероприятий событийного туризма в России. Анализ мероприятий событийного туризма в Костромском регионе.

6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины

6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Задание	Часы	Методические рекомендации по выполнению задания	Форма контроля
-------	--------------------------	---------	------	---	----------------

1.	Раздел 1. Предпосылки анимационной деятельности	1. Анализ массовых празднеств и зрелищ в различные исторические периоды: Античность, Средневековье, Эпоха Возрождения, Эпоха Просвещения, Новейшее время. Эволюция празднеств и зрелищ в России.	10	Выбрать любой исторический этап и подготовить презентацию о массовых празднествах и зрелищах данного периода.	Презентация
		2. Русские народные праздники в календаре событий Костромского региона. Народное искусство и примеры народного творчества.	20	Изучить актуальный календарь событий Костромского региона. Подготовить и привести примеры народного творчества и варианты их использования в анимационных программах (песни, сказки, пословицы, поговорки, загадки).	Календарь событий Устное выступление
		3. Детальное изучение и презентация объектов анимационной индустрии: заведения общественного питания, тематические парки, туристские объекты, музеи, театральные, концертные и кинозалы, спортивные сооружения, клубы, игорные заведения.	30	Изучить особенности презентации объектов анимационной индустрии. Выбрать один из объектов и представить характеристику в виде презентации.	Письменная работа, анализ. Презентация
2.	Раздел 2. Проектирование анимационных программ.	1. Игротека аниматора. Сбор материала	5	Собрать игротеку аниматора, примеры игр, заданий, сценариев.	Игротека
		2. Создание анимационной программы ко Дню туризма.	15		
		3. Анализ мероприятий событийного туризма в Костромском регионе.	8,6	Анимационная программа может быть рассчитана на любую аудиторию. В программе необходимо указать цель и задачи, материальные и технические средства, другие ресурсы, целевую аудиторию. Выбрать одно из мероприятий, проследить его историю, особенности проведения, сформулировать предложения, повышающие его эффективность	Анимационная программа Презентация
		4. Подготовка к зачету.	1,15	Для зачета необходимо иметь все ранее предложенные работы и ответить на один из теоретических вопросов, представленных в ФОС	
ВСЕГО			89,75		

6.2. Тематика и задания для практических занятий

1. Технологические характеристики культурно-досуговых программ.
2. Национальные особенности туристов.
3. Тематические парки.
4. Музеи, характеристика театральных и концертных залы, кинозалов.
5. Игровые заведения. Особенности игорного бизнеса.
6. Взаимодействие режиссера и художника, в процессе оформления массового действия.
7. Ролевая игра в структуре анимационной программы.
8. Сущность событийного туризма. Обычаи, традиции.
9. Понятие санатория-профилактория, пансионата, базы отдыха, детских учреждений отдыха.
10. Развитие курортологии в России.
11. Понятие и виды лечебной физической культуры.
12. Виды курортов.
13. Методика коллективной творческой деятельности.

6.3. Тематика и задания для лабораторных занятий

6.4. Методические рекомендации для выполнения курсовых работ (проектов)

7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная:

1. **Третьякова, Т.Н.** Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме : учеб. пособие для вузов, спец. "Соц.-культ. сервис и туризм" / Третьякова Татьяна Николаевна. - Москва : Академия, 2008. - 272 с. - (Высш. проф. образование. Туризм). - МО РФ спец. - Социально-культурный сервис и туризм. - ГСЭ. – ISBN 978-5-7695-4454-5 : 162.36; 303.05.

б) дополнительная:

1. **Власова, Т. И.** Анимационный менеджмент в туризме : [учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений] / Т. И. Власова, А. П. Шарухин, Н. И. Панов. - М. : Академия, 2010. - 315, [2] с. - (Высшее профессиональное образование. Туризм). - Библиогр.: с. 312-314. - ISBN 978-5-7695-6286-0 : 229.02.

2. **Креативное решение современных проблем сферы туризма и гостеприимства:** сборник статей - Санкт-Петербург: СПбГЭУ, 2015. - 91 с.: ISBN 978-5-7310-3341-1.

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. Герасимов, С.В. Менеджмент специальных событий в сфере культуры: учебное пособие / С.В. Герасимов, Г.Л. Тульчинский, Т.Е. Лохина. – СПб: Изд-во «Лань», 2009. – 383 с. [Электронный ресурс]. – Электрон. Дан. - Режим доступа: <http://window.edu.ru/resource/428/66428/files/mccvsk.pdf>

2. Журнал «Технология праздника» [Электронный ресурс]. – Электрон. Дан. - Режим доступа: <http://www.jtp.ru/>

3. Журнал «Праздник» [Электронный ресурс]. – Электрон. Дан. - Режим доступа: <http://www.prazdnikmedia.ru/>
 4. Рекреация и анимация в России [Электронный ресурс]. – Электронные данные . – Режим доступа: <http://biblioteka.teatr-obraz.ru/>
- Информационно-образовательные ресурсы:*
1. Библиотека ГОСТов. Все ГОСТы, [Электронный ресурс], URL:<http://vsegost.com/>

Электронные библиотечные системы:

1. ЭБС Университетская библиотека онлайн - <http://biblioclub.ru>
2. ЭБС «ZNANIUM.COM» <http://znanium.com>

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Для освоения дисциплины необходимы учебные аудитории, оснащенные учебной мебелью (число посадочных мест по количеству студентов), рабочим местом преподавателя и доской (меловой, флипчатом), комплект мультимедийного оборудования, офисный пакет. Для проведения практических занятий требуется тренинговый зал.