



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)

ШКОЛА ИСКУССТВ И ГУМАНИТАРНЫХ НАУК

«СОГЛАСОВАНО»
Руководитель ОП

Малинина Н.Л.

«19» июня 2019 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор департамента
искусств и дизайна

Федоровская Н.А.

«19» июня 2019 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Управление проектами в современной компании

Направление подготовки – 51.04.03 социально-культурная деятельность

магистерская программа «Социально-культурные технологии индустрии досуга»

Форма подготовки очная

курс 2 семестр 3

лекции 7 час

практические занятия 21 час

лабораторные работы ____ час.

в том числе с использованием МАО лек. ____ /пр. 10 /лаб. ____ час.

всего часов аудиторной нагрузки 28 час.

в том числе с использованием МАО 10 час.

самостоятельная работа 80 час.

в том числе на подготовку к экзамену 27

контрольные работы (количество)

курсовая работа / курсовой проект _____ семестр

зачет _____ семестр

экзамен 3 семестр

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями образовательного стандарта, самостоятельно устанавливаемого ДВФУ, утвержденного приказом ректора от 18.02.2016 № 12-13-235

Рабочая программа обсуждена на заседании департамента искусств и дизайна протокол № 10 от «19» июня 2019 г.

Директор департамента искусств докт. искусств, доц. Федоровская Н.А.

Составитель: заслуженный работник культуры РФ, доц. Якубовский С.В.

Оборотная сторона титульного листа РПУД

I. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:

Протокол от « _____ » _____ 20__ г. № _____

Заведующий кафедрой _____

(подпись)

(И.О. Фамилия)

II. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:

Протокол от « _____ » _____ 20__ г. № _____

Заведующий кафедрой _____

(подпись)

(И.О. Фамилия)

АННОТАЦИЯ

Дисциплина «Управление проектами в современной компании» разработана для магистрантов курса, обучающихся по направлению подготовки 51.04.03 «Социально-культурная деятельность», магистерская программа «Социально-культурные технологии индустрии досуга».

Дисциплина «Проектная деятельность» входит в базовую часть (Б1.Б.06) блока «Дисциплины (модули)» учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекции 18 часов, практические занятия 54 часа, самостоятельная работа магистранта 36 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре.

Дисциплина «Управление проектами в современной компании» логически и содержательно связана с другими дисциплинами данной магистерской программы: «Культурная политика современной России», «Социальная культурология, а также других дисциплин, что дает возможность выявить роль, социально-культурного проектирования в России на современном этапе. Предмет развивает компетенции курса «Технологические практикумы» учебного плана «Социально-культурная деятельность» ФГОС ВПО 07180001.62.

В курсе дисциплины «Управление проектами в современной компании» раскрывается роль социально-культурного проектирования. Содержание курса включает ряд проблем: введение в социально-культурное проектирование; истоки зарождение и развитие проектных деятельностей в России; теоретические основы социально-культурного проектирования; технологии и организация проектной деятельности; основы методологии социально - культурного проектирования; практика применения проектирования в социально-культурной сфере.

Целью освоения дисциплины является изучение базового комплекса представлений о возникновении и развитии процесса институализации культуры в современной России, определение ее роли и места для формирования культурной среды общества, раскрытие основных тенденций взаимоотношения государства и субъектов социокультурной сферы.

Задачи преподавания дисциплины:

- формирование у студентов целостного представления об истории становления и развития институализации культуры в современных политико-экономических условиях России;

- овладение научными представлениями о современном состоянии социокультурной сферы;
- анализ многообразия институтов культуры современного этапа развития России;
- формирование четкого представления о методах, принципах, формах, основных особенностях культурной политики современной России;
- изучение места и значения институтов культуры, как совокупности необходимых условий развития культуры в обществе.

Для успешного изучения дисциплины «Управление проектами в современной компании» у магистров должны быть сформированы следующие предварительные компетенции (из ФГОС ВПО 071800.62 «Социально-культурная деятельность» № 16375 от 13.01.2010):

- быть способным находить организационно-управленческие решения в нестандартных ситуациях и готов нести за них ответственность (ОК-4);
- быть способным эффективно реализовывать актуальные задачи государственной
- культурной политики в процессе организации социально-культурной деятельности (ПК-1);
- быть готовым использовать технологии социально-культурной деятельности (средства, формы, методы) для проведения информационно-просветительной работы, организации досуга населения, обеспечения условий для реализации социально-культурных инициатив населения, патриотического воспитания (ПК-2);
- быть готовым к реализации технологий менеджмента и маркетинга в сфере социально-культурной деятельности (ПК-9);

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
(ПК-1) готовностью к осуществлению на научной основе технологического процесса деятельности учреждений культуры, рекреационных объектов и индустрии	Знает	технологический процесс деятельности учреждений культуры, рекреационных объектов и индустрии досуга
	Умеет	осуществлять технологический процесс на научной основе письменной форме
	Владеет	готовностью к осуществлению на научной основе

досуга		технологического процесса деятельности учреждений культуры, рекреационных
(ПК-2) способностью к комплексному решению задач продюсирования и постановки культурно-досуговых программ и форм социально-культурной деятельности с применением художественно-образных выразительных средств	Знает	формы продюсирования и постановки культурно-досуговых программ
	Умеет	применять передовые знания в продюсировании и постановке культурно-досуговых программ
	Владеет	современными достижениями науки и передового опыта в продюсировании и постановке культурно-досуговых программ и форм социально-культурной деятельности с применением художественно-образных выразительных средств
(ПК-3) способность к созданию и ведению культурных проектов в сети "Интернет"	Знает	особенности существования социально-культурных проектов в сети «Интернет».
	Умеет	применять социально-культурные проекты в сети «Интернет».
	Владеет	методами оценки социально-культурных проектов в сети «Интернет».

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Управление проектами в современной компании» применяются следующие методы активного обучения: научная дискуссия; конференция или круглый стол; анализ конкретных учебных ситуаций (case study).

I. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА (7час.)

Тема 1. Основные понятия организации культурно-корпоративных мероприятий (1 час)

1. Событийный менеджмент (event-management) – деятельность по организации различных мероприятий как запоминающихся событий
2. Развлечение – деятельность, направленная на увеселение и доставление удовольствия другим
3. Паблик рилейнз – управленческая деятельность, направленная на установление взаимовыгодных, гармоничных отношений между организацией и общественностью, от которой зависит успех функционирования этой организации
4. Маркетинг событий (event-marketing) – система коммуникационных мероприятий, направленная на то, чтобы связать организацию (или

торговую марку) с некоторым социальным событием, явлением или его аспектом

Тема 2. Основы режиссерского искусства (1 час)

1. Специфические особенности режиссуры праздников и представлений.
2. Характеристика режиссерской деятельности.
3. Творческие основы технологии анимационной культурно-досуговой деятельности.

Тема 3. Виды культурно-корпоративных программ (1 час)

- TRADE EVENTS – для партнеров, клиентов, дилеров, дистрибьюторов (конференции, презентации, приемы, конгрессы, саммиты, спец. мероприятия на выставках и ярмарках)
- CORPORATE EVENTS – совместный отдых сотрудников, юбилеи компании, профессиональные праздники
- SPECIALE EVENTS – мероприятия, влияющие на рост нематериальных активов (имидж, бренд, ТМ)
по значимости: частные, местные, городские, региональные, межрегиональные, федеральные, международные
по составу участников: частные, корпоративные, массовые
по структуре: монопроект, мультипроект, мегапроект
по продолжительности: постояннодействующее, периодическое, событийное
по характеру мероприятия: развлечения (ярмарки, фестивали, конкурсы, вечеринки и т.д.); собрания (симпозиумы, съезды, конференции и т.д.)
по цели инициации: естественные и искусственные (псевдособытия)

Тема 4. Принципы построения сценария (1 час)

1. Организация корпоративных мероприятий, направленных на укрепление командного духа (team building), объединяющей корпоративной культуры
2. Массовые акции, создающие информационные поводы для участников и формирующие тем самым их паблисити

Тема 5. Использование различных подходов в сценарии (1 час)

1. На идеях
2. На участниках
3. На организации
4. На партнерах

Тема 6. Постановка корпоративных программ (1 час)

1. Режиссерский замысел и контекст корпоративной культуры
2. Драматический конфликт в контексте корпоративной традиции
3. Методы интенсификации творческого процесса
4. «Бенчмаркинг» (сопоставительный анализ на основе эталонных образцов)
 1. Мозговой штурм
 2. Синектический метод
 3. Метод эвристических вопросов
 4. Метод свободных ассоциаций

Тема 7. Работа режиссера над созданием успешного образа корпорации (1 час)

1. Интрига
2. Включение участников
3. Вызов эмоций
4. Построение коммуникации

II. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

(21 час.)

Занятие 1. Речевые элементы сценария (6 час. из них 6 час. с использованием МАО – ролевая игра)

Игровой тренинг: импровизационный сценический этюд на проигрывание рекламного корпоративного мероприятия «Новый товар».

Отработка постановочных этюдов инсценировок.

Показ и обсуждение инсценировки в группе.

Занятие 2. Монтажная связка

Игровой тренинг:

- нахождение смысловых и ассоциативных связок между двумя предметами, понятиями или явлениями (логическая цепочка);
- составление речевых связок-переходов от одного явления к другому.

Занятие 3. Анализ культурно-корпоративных программ (4час.)

Просмотр видеозаписи театрализованного представления или действия и его анализ:

- 1) общая эмоциональная оценка (эксперта как участника) и формулировка оценки аудитории;
- 2) идея;
- 3) тема;
- 4) форма;
- 5) режиссерский постановочный ход;
- 6) жанр;
- 7) выразительные средства создания атмосферы: видеоряд, звукоряд;
- 8) характеры действующих лиц и их взаимоотношения;
- 9) функции аниматоров;
- 10) особенности композиции и выразительные средства построения главного события (кульминация);
- 11) качество организации (технические моменты).

Занятие 4. Работа с рисками мероприятия (5 час. из них 4 часа с использованием МАО - ролевая игра)

1. Анализ возможных угроз (внутренних и внешних)
2. Анализ вероятности их возникновения и степени тяжести для планируемого мероприятия
3. Выработка плана действий для предотвращения их возникновения и уменьшения их влияния в случае наступления события
4. Подготовка запасного варианта

III. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «Режиссура культурно-корпоративных мероприятий» представлено в Приложении 1 и включает в себя:

- план-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине, в том числе примерные нормы времени на выполнение по каждому заданию;
- характеристика заданий для самостоятельной работы студентов и методические рекомендации по их выполнению;
- требования к представлению и оформлению результатов самостоятельной работы;
- критерии оценки выполнения самостоятельной работы.

IV. КОНТРОЛЬ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ КУРСА

№ п/п	Контролируемые модули/ разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства - наименование	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Тема 1. Основные понятия организации культурно-корпоративных мероприятий	ОК-3	Знает	УО-1 Собеседование	Вопросы к экзамену №1-4
		ОК-3	Умеет		
		ОК-3	Владеет	ПР-1 Тест	
2	Тема 2 Основы режиссерского искусства	ОК-9	Знает	УО-1 Собеседование	Вопросы к экзамену №5-10
			Умеет		
			Владеет		
3	Тема 3. Виды культурно-корпоративных программ	ОК-3	Знает	УО-1 Собеседование	Вопросы к экзамену № 11-14
		ОК-3	Умеет		
		ОК-3	Владеет	ПР-1 Тест	
4	Тема 4. Принципы построения сценария	ОК- 9	Знает	УО-1 Собеседование	Вопросы к экзамену №15-18
		ОК- 9	Умеет		
		ОК-9	Владеет	ПР-1 Тест	
5	Тема 5. Использование различных подходов в сценарии	ОК-9	Знает	УО-1 Собеседование	Вопросы к экзамену №19-20
		ОК-9	Умеет		
		ОК -9	Владеет	ПР-1 Тест	
6	Тема 6. Постановка корпоративных программ	ПК-1	Знает	УО-1 Собеседование	Вопросы к экзамену №21-25, 30-42
		ПК-1	Умеет		
		ПК-1	Владеет	ПР-1 Тест	
7	Тема 7. Работа режиссера над	ПК-2	Знает	УО-1 Собеседование	Вопросы к экзамену №26-
		ПК-2	Умеет		

	созданием успешного образа корпорации	ПК-2	Владеет	ПР-1 Тест	29
	Занятие 1. Речевые элементы сценария	ПК-1	Знает	ПР-10 Ролевая игра	Вопрос к экзамену №23
		ПК-1	Умеет		
		ПК-1	Владеет		
	Занятие 2. Монтажная связка	ОК-3	Знает	УО-1 Собеседование	Вопрос к экзамену №17
		ОК-3	Умеет		
		ОК-3	Владеет	ПР-15 Творческое задание	
	Занятие 3. Анализ культурно-корпоративных программ	ОК-9	Знает	УО-1 Собеседование	Вопрос к экзамену №3
		ОК-9	Умеет		
		ОК-9	Владеет	ПР-15 Творческое задание	
	Занятие 4. Работа с рисками мероприятия	ПК-2	Знает	ПР-10 Ролевая игра	Вопрос к экзамену №35
		ПК-2	Умеет		
		ПК-2	Владеет		

Контрольные и методические материалы, а также критерии и показатели необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы представлены в приложении 2

V. СПИСОК УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННО – МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература

(электронные и печатные издания)

1. Воротной, М.В. Менеджмент музыкального искусства/ М.В. Воротной. - М.: Планета музыки, 2013. – 256 с. – Режим доступа:

http://e.lanbook.com/books/element.php?p11_cid=25&p11_id=30433

2. Переверзев, М.П. Менеджмент в сфере культуры и искусства: Учебное пособие / М.П. Переверзев, Т.В. Косцов; Под ред. М.П. Переверзева. - М.: ИНФРА-М, 2012. - 192 с. – Режим доступа:

<http://www.znaniium.com/bookread.php?book=125483>

3. Цепляева, С.А. Основы досуговой педагогики в системе профессиональной подготовки: учебное пособие / Цепляева С.А. - Волгоград: Волгоградский ГАУ, 2015. - 88 с. – Режим доступа:

<http://znaniium.com/catalog.php?bookinfo=615241>

4. Петров, Б.Н. Массовые спортивно-художественные представления. Основы режиссуры, технологии, организации и методики: учебник для вузов/ Б.Н. Петров. – М.: Дивизион, 2014. – 375 с.
<http://lib.dvfu.ru:8080/lib/item?id=chamo:820825&theme=FEFU>

Дополнительная литература
(печатные и электронные издания)

1. Пилилян, Е.К. Экономика досуга / Е.К. Пилилян. - Владивосток: Изд-во ДВФУ, 2014. – 103 с.

<http://lib.dvfu.ru:8080/lib/item?id=chamo:804133&theme=FEFU>

2. Анульев С.И. Сценическое пространство и выразительные средства режиссуры [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Анульев С.И.— Электрон. текстовые данные. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2010. — 106 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/22106>.

3. Воловикова М.И. Психология и праздник. Праздник в жизни человека [Электронный ресурс]/ Воловикова М.И., Тихомирова С.В., Борисова А.М.— Электрон. текстовые данные. — М.: Пер Сэ, 2003. — 143 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/7454>.

4. Гальперина Т.И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации [Электронный ресурс]: учебно-практическое пособие/ Гальперина Т.И.— Электрон. текстовые данные. — М.: Советский спорт, 2008. — 294 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/40799>.

5. Ефимова С.А. Этикет проведения корпоративных праздников [Электронный ресурс]/ Ефимова С.А.— Электрон. текстовые данные. — Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2010. — 116 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/892>.

6. Искусство эстрады и цирка [Электронный ресурс]: учебно-методический комплекс по направлению подготовки 071400 «Режиссура театрализованных представлений и праздников», квалификация (степень) выпускника – «Бакалавр»/ — Электрон. текстовые данные. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2012. — 40 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/29670>.

7. Колесникова И.С. Незабываемый праздник для детей. Лучшие сценарии, развлечения, игры [Электронный ресурс]/ Колесникова И.С.— М.: РИПОЛ классик, 2011. — 192 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/38>

8. Лагутина Т.В. Лучшие психологические тесты для отдыха и корпоративного праздника [Электронный ресурс]/ Лагутина Т.В.— Электрон. текстовые данные. — М.: РИПОЛ классик, 2008. — 192 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/37430>.

9. Лещинская В.В. Праздники в средней школе [Электронный ресурс]/ Лещинская В.В.— Электрон. текстовые данные. — М.: Аделант, 2009. — 448 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/44126>.

10. Лещинская В.В. Праздники для старшеклассников [Электронный ресурс]/ Лещинская В.В.— Электрон. текстовые данные. — М.: Аделант, 2009. — 544 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/44130>.

11. Лещинская Л.В. Праздники для взрослых [Электронный ресурс]/ Лещинская Л.В.— Электрон. текстовые данные. — М.: Аделант, 2008. — 384 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/44128>.

12. Мазилкина Е.И. Искусство успешной презентации [Электронный ресурс]/ Мазилкина Е.И.— Электрон. текстовые данные. — Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2010. — 824 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/824>.

13. Праздник – ожидаемое чудо! Лучшие внеклассные мероприятия. 1-4 классы [Электронный ресурс]/ — Электрон. текстовые данные. — М.: ВАКО, 2008. — 288 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/26342>.

14. Режиссура детских культурно-досуговых программ [Электронный ресурс]: рабочая тетрадь по специальности 071401 «Социально-культурная деятельность», специализации «Педагогика детского-юношеского досуга». Учебно-методическое пособие/ — Электрон. текстовые данные. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2006. — 56 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/22078>.

15. Светлакова Е.Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов вузов культуры и искусств/ Светлакова Е.Ю.— Электрон. текстовые данные. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2011. — 152 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/22077>.

16. Светлакова Е.Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений. Часть 1 [Электронный ресурс]: хрестоматия/ Светлакова Е.Ю.— Электрон. текстовые данные. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2010. — 206 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/22076>.

17. Технологии социальной работы в различных сферах жизнедеятельности: Учебное пособие / Под ред. П.Д. Павленка. - М.: ИНФРА-М, 2009. - 379 с

<http://www.znaniyum.com/bookread.php?book=145759>

18. Тульчинский, Г.Г. и др. Менеджмент специальных событий в сфере культуры/ Г.Л. Тульчинский. - М.: Планета музыки, 2010. – 384 с.

http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_cid=25&pl1_id=1930

19. Фрумкин Г.М. Телевизионная режиссура. Введение в профессию [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Фрумкин Г.М.— Электрон. текстовые данные. — М.: Академический Проект, 2009. — 144 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/36600>.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. www.biblioclub.ru - Электронная библиотечная система "Университетская библиотека
2. <http://e.lanbook.com/> - Электронная библиотечная система издательства "Лань"
3. <http://ibooks.ru/> - Электронная библиотечная система "Айбукс"
4. <http://www.sciencedirect.com/> - Коллекция журналов издательства Elsevier на портале ScienceDirect
5. <http://www.scopus.com/> - Scopus - мультидисциплинарная реферативная база данных
6. <http://dlib.eastview.com> - Базы данных компании «Ист Вью»
7. <http://www.elibrary.ru/> - Научная электронная библиотека (НЭБ)
8. <http://www.annualreviews.org/ebvc> - Annual Review
9. <http://www.rba.ru/> - Информационные ресурсы Российской Библиотечной Ассоциации (РБА)
10. <http://uisrussia.msu.ru> – Университетская информационная система Россия (УИС Россия)
11. (<http://www.oxfordrussia.com>) – Электронная коллекция Оксфордского Российского Фонда
12. <http://www.shpl.ru/> - Государственная публичная историческая библиотека (электронный каталог)
13. <http://www.rsl.ru/> - Российская государственная библиотека (электронный каталог)
14. <http://www.dvfu.ru/web/library/elib> - Каталог электронных ресурсов научной библиотеки ДВФУ
15. <http://school-collection.edu.ru/catalog/> - Единая коллекция образовательных ресурсов
16. <http://www.school.edu.ru/> - «Российский общеобразовательный портал»

17. <http://www.humanities.edu.ru/index.html> - Портал «Гуманитарное образование»
18. <http://www.stepanov01.narod.ru/library/constitutions/osnov01.htm> - «Основные государственные законы»
19. <http://www.magister.msk.ru/library/library.htm> - «Библиотека Магистра»
20. <http://www.magister.msk.ru/library/library.htm> - «Издание литературы в электронном виде»
21. <http://ifets.ieee.org/russian/depository/resource.htm> - "[ИТ-образование в Рунете](#)" Образовательные ресурсы Рунета
22. www.eidos.ru/journal/2003/0711-03.htm - Интернет - журнал «Эйдос»
23. <http://elibrary.ru/defaultx.asp> - научная электронная библиотека «Elibrary»
24. <http://www.eduhmao.ru/info/1/4382/> - информационно-просветительский портал «Электронные журналы»
25. www.gumer.info – библиотека Гумер
26. www.koob.ru – электронная библиотека Куб
27. <http://www.minkultrf.ru/> Сайт Министерства культуры Российской Федерации
28. <http://www.heritage-institute.ru/> Сайт Института природного и культурного наследия им. ДС. Лихачёва
29. <http://www.riku.ru/> Сайт Российского института культурологии
30. <http://www.unesco.ru/> Сайт ЮНЕСКО в России
31. <http://www.unesco.org/> Сайт штаб-квартиры ЮНЕСКО в Париже
32. <http://nasledie.org.ru/> Сайт Фонда сохранения Всемирного наследия
33. <http://www.culture.ru/> Сайт Российского (Советского) фонда культуры

Перечень информационных технологий и программного обеспечения

При осуществлении образовательного процесса студентами и профессорско-преподавательским составом используется следующее программное обеспечение: Microsoft Office (Access, Excel, PowerPoint, Word и т. д.), Open Office, Skype, программное обеспечение электронного ресурса сайта ДВФУ, включая ЭБС ДВФУ.

При осуществлении образовательного процесса студентами и профессорско-преподавательским составом используются следующие информационные справочные системы:

1. ЭБС ДВФУ - <https://www.dvfu.ru/library/electronic-resources/> ,

2. Электронная библиотека диссертаций РГБ - <http://diss.rsl.ru/> ,
3. Научная электронная библиотека eLIBRARY
<http://elibrary.ru/defaultx.asp>
4. Электронно-библиотечная система издательства "Лань»
<http://e.lanbook.com/>
5. Электронная библиотека "Консультант студента»
<http://www.studentlibrary.ru/>
6. Электронно-библиотечная система IPRbooks
<http://www.iprbookshop.ru/>
7. Информационная система "ЕДИНОЕ ОКНО доступа к образовательным ресурсам" - <http://window.edu.ru/>
8. Доступ к Антиплагиату в интегрированной платформе электронного обучения Blackboard ДВФУ - <https://bb.dvfu.ru/>
9. Доступ к электронному заказу книг в библиотеке ДВФУ
<http://lib.dvfu.ru:8080/search/query?theme=FEFU> ,
10. Доступ к расписанию
https://www.dvfu.ru/schools/school_of_arts_culture_and_sports/student/the-schedule-of-educational-process/;
11. Доступ к рассылке писем. <http://mail.dvfu.ru/>

VI. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Курс структурирован по тематическому и проблемному принципам, что позволяет, с одной стороны, систематизировать учебный материал, с другой – подчёркивает связь с другими дисциплинами гуманитарного и специального цикла.

В процессе изучения материалов учебного курса предлагаются разнообразные формы работ: чтение источников, практические занятия, задания для самостоятельной работы.

Практические занятия акцентированы на наиболее принципиальных и проблемных вопросах современной режиссуры культурно – досуговых программ и призваны стимулировать выработку собственной позиции по данным темам.

В работе со студентами используются разнообразные средства, формы и методы обучения (информационно-развивающие, проблемно-поисковые).

Особо значимой для профессиональной подготовки студентов является *самостоятельная работа* по курсу. В ходе этой работы студенты отбирают необходимый материал по изучаемому вопросу и включает в себя такие приемы как создание режиссерской экспликации, написание сценариев на

заданную тему, разработку постановочной документации. В рамках учебного курса подразумевается выполнение пяти заданий для самостоятельной работы, которые проверяются преподавателем, обсуждаются со студентами и учитываются при итоговом контроле знаний по курсу.

Студентов необходимо познакомить с основными источниками, без которых невозможно полноценное понимание проблематики курса. Поэтому эти источники рекомендованы студентам для домашнего изучения и включены в программу.

В процессе преподавания дисциплины «Режиссура культурно-корпоративных мероприятий» применяются следующие методы активного обучения:

Занятие-ролевая игра.

Посредством применения игровых методов осуществляется решение следующих задач:

1. осознание участниками своих мнений, суждений, оценок по обсуждаемому вопросу;
2. выработка уважительного отношения к мнению, позиции оппонентов;
3. развитие умения осуществлять конструктивную критику существующих точек зрения, включая точки зрения оппонентов;
4. развитие умения формулировать вопросы и оценочные суждения, вести полемику;
5. развитие умения работать в группе единомышленников;
6. способность продуцировать множество решений; формирование навыка говорить кратко и по существу;
7. развитие умения выступать публично, отстаивая свою правоту.

Рекомендации по работе с литературой и использованию материалов учебно-методического комплекса

Рекомендуется использовать методические указания по курсу. Однако теоретический материал курса становится более понятным, когда дополнительно к прослушиванию лекции и изучению конспекта, изучаются и книги. Легче освоить курс придерживаясь одного учебника и конспекта. Рекомендуется, кроме «заучивания» материала, добиться состояния понимания изучаемой темы дисциплины. С этой целью рекомендуется после изучения очередного параграфа выполнить несколько простых упражнений на данную тему, из предложенных преподавателем или расположенным в электронном учебном курсе дисциплины, расположенном в BlackBoard.

Методические указания по подготовке к экзамену

Экзамен по дисциплине «Режиссура культурно-корпоративных мероприятий» проводится в период сессии после теоретического обучения по дисциплине.

Экзаменатор может проставить зачет по рейтинговой системе, без опроса или собеседования тем студентам, которые согласны со своей оценкой, выставленной согласно рейтинговой системе.

При выставлении оценки экзаменатор учитывает:

- знание фактического материала по программе, в том числе; знание обязательной литературы, современных публикаций по программе курса, а также истории науки;
- степень активности студента на лекционных занятиях;
- логику, структуру, стиль ответа; культуру речи, манеру общения; готовность к дискуссии, аргументированность ответа; уровень самостоятельного мышления; умение приложить теорию к практике, решить задачи;
- наличие пропусков лекционных занятий по неуважительным причинам.

VII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Режиссура культурно-корпоративных мероприятий» предполагает использование следующего материально-технического обеспечения: мультимедийная аудитория вместимостью до 30 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.

В целях обеспечения специальных условий обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья в ДВФУ все здания оборудованы пандусами, лифтами, подъемниками, специализированными местами, оснащенными туалетными комнатами, табличками информационно - навигационной поддержки.

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)

ШКОЛА ИСКУССТВА, КУЛЬТУРЫ И СПОРТА

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ**
по дисциплине «Режиссура культурно-корпоративных мероприятий»
Направление подготовки – 51.04.03 Социально-культурная деятельность
магистерская программа «Социально-культурная деятельность»

Форма подготовки очная

**Владивосток
2016**

План-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине

№	Примерная дата проведения	Вид самостоятельной работы	Примерные нормы времени на выполнение	Форма контроля
1.	1 – 18 неделя	Подготовка к собеседованию	10 часа	собеседование
2.	1 – 18 неделя	Подготовка к ролевой игре	20 часов	игра
3.	1– 18 неделя	Подготовка к творческому заданию	10 часа	Сдача творческой работы
4.	15 неделя	Подготовка к тесту	13 часов	Сдача теста
5.	18 неделя	Подготовка к экзамену	27 часов	Оценка экзамена

Рекомендации по самостоятельной работе студентов

Самостоятельная работа нацелена на развитие у студентов творческого мышления, умения разрабатывать и реализовывать на практике самостоятельные научно-исследовательские программ. Она осуществляется как индивидуально, так и группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики, уровня сложности и уровня умений студентов.

В процессе изучения дисциплины «Режиссура массовых культурных мероприятий» предусмотрены следующие *формы самостоятельной работы* студентов:

- подготовка к практическим занятиям;
- подготовка к тестированию;
- подготовка творческого задания.

Методические рекомендации по подготовке к практическому занятию

Подготовку к каждому практическому занятию каждый магистрант должен начать с ознакомления с планом практического занятия, который отражает содержание предложенной темы. Тщательное продумывание и изучение вопросов плана основывается на изучении обязательной и дополнительной литературы, рекомендованной к курсу. На основе индивидуальных предпочтений магистранту необходимо самостоятельно выбрать тему сообщения по проблеме практического.

Все новые понятия по изучаемой теме необходимо выучить. Результат такой работы должен проявиться в способности магистранта свободно ответить на теоретические вопросы семинара, его выступлении и участии в коллективном обсуждении вопросов изучаемой темы, правильном ответе на вопросы теста.

Вопросы для собеседования

Тема 1. Основные понятия организации культурно-корпоративных мероприятий

Событийный менеджмент (event-management) – деятельность по организации различных мероприятий как запоминающихся событий

Развлечение – деятельность, направленная на увеселение и доставление удовольствия другим

Паблик рилейшнз – управленческая деятельность, направленная на установление взаимовыгодных, гармоничных отношений между организацией и общественностью, от которой зависит успех функционирования этой организации

Маркетинг событий (event-marketing) – система коммуникационных мероприятий, направленная на то, чтобы связать организацию (или торговую марку) с некоторым социальным событием, явлением или его аспектом

Тема 2. Основы режиссерского искусства

Специфические особенности режиссуры праздников и представлений.

Характеристика режиссерской деятельности.

Творческие основы технологии анимационной культурно-досуговой деятельности.

Тема 3. Виды культурно-корпоративных программ

- TRADE EVENTS – для партнеров, клиентов, дилеров, дистрибьюторов (конференции, презентации, приемы, конгрессы, саммиты, спец. мероприятия на выставках и ярмарках)

- CORPORATE EVENTS – совместный отдых сотрудников, юбилей компании, профессиональные праздники
- SPECIALE EVENTS – мероприятия, влияющие на рост нематериальных активов (имидж, бренд, ТМ)
 - по значимости: частные, местные, городские, региональные, межрегиональные, федеральные, международные
 - по составу участников: частные, корпоративные, массовые
 - по структуре: монопроект, мультипроект, мегапроект
 - по продолжительности: постояннодействующее, периодическое, событийное
 - по характеру мероприятия: развлечения (ярмарки, фестивали, конкурсы, вечеринки и т.д.); собрания (симпозиумы, съезды, конференции и т.д.)
 - по цели инициации: естественные и искусственные (псевдособытия)

Тема 4. Принципы построения сценария

Организация корпоративных мероприятий, направленных на укрепление командного духа (team building), объединяющей корпоративной культуры
 Массовые акции, создающие информационные поводы для участников и формирующие тем самым их паблисити

Тема 5. Использование различных подходов в сценарии

На идеях

На участниках

На организации

На партнерах

Тема 6. Постановка корпоративных программ

Режиссерский замысел и контекст корпоративной культуры

Драматический конфликт в контексте корпоративной традиции

Методы интенсификации творческого процесса

«Бенчмаркинг» (сопоставительный анализ на основе эталонных образцов)

Мозговой штурм

Синектический метод

Метод эвристических вопросов

Метод свободных ассоциаций

Тема 7. Этапы работы режиссера над созданием успешного образа корпорации

Интрига

Включение участников

Вызов эмоций

Построение коммуникации

Методические рекомендации по решению тестовых заданий

Подготовка к тесту предполагает самостоятельную проработку студентом предложенной темы с последующим ответом на вопросы, методом выбора одного правильного из нескольких предложенных вариантов.

Для успешного выполнения теста студенту рекомендуется действовать по следующему алгоритму:

Оценка всех форм промежуточного контроля студентов на основе их самостоятельной работы осуществляется на основе критериев, предложенных в рабочей программе.

Студенты выполняют задания, самостоятельно обращаясь к учебной, справочной и оригинальной исторической литературе. Проверка выполнения заданий осуществляется как на практических занятиях с помощью устных выступлений студентов и их коллективного обсуждения, так и с помощью письменных самостоятельных работы.

Примерные вопросы к тестам

С каким определением Вы согласны? Замысел – это (подчеркните правильный ответ):

а) возможность применения многообразных средств интеллектуально-эмоционального воздействия, способных одновременно увлечь большое количество людей;

б) задуманное автором построение программы, включающей в себя разработку основной мысли (темы, идеи) и элементы творческого процесса ее воплощения.

Определите порядок структурных элементов композиционного построения сценария:

а) завязка;

б) экспозиция;

в) кульминация;

г) основное развитие действия;

д) финал;

е) развязка.

Какие из средств не относятся к средствам культурно-досуговой деятельности:

- а) изобразительные
- б) природные
- в) технические
- г) финансовые

Предложите формы работы в зависимости от способов организации клубной аудитории:

Что на ваш взгляд относится к групповым формам (подчеркните правильный ответ):

- а) народные гуляния
- б) беседы
- в) кружки
- г) дискотеки

Это элемент, деталь метода, вспомогательное средство (подчеркните правильный ответ):

- а) вопрос
- б) прием
- в) термин
- г) способ

Световая, аудио- и видеоаппаратура относится к (подчеркните правильный ответ):

- а) техническим средствам
- б) художественным средствам
- в) финансовым средствам

Общая методика подготовки и проведения досуговых программ

Проанализируйте мероприятие (на выбор) по предложенной структуре:

Структура анализа культурно-массового мероприятия

1. Представление мероприятия (его наименование, уровень, периодичность, категорию участников, форму проведения и т. п.)
2. Дата проведения мероприятия
3. Время проведения мероприятия
4. Цель проведения мероприятия
5. Анализ структуры мероприятия (удачное использование формы культурно-массового мероприятия; художественная выразительность и художественный уровень, оригинальность режиссерского решения, использование современных технических средств культурно-досуговой деятельности)

6. Производственные показатели приоритетных направлений клубной деятельности:

а) Просвещение

б) Организация досуга (на какие категории населения направлено данное мероприятие)

в) Развитие жанров народного творчества (театральное, фольклорное, музыкальное, хореографическое, любительское искусство и т. д.)

г) Сохранение традиционной народной культуры (артефакты, былины, сказы, особая манера звукоизвлечения, инструменты, бытующие в данной местности, записи фольклорных экспедиций и т. д.)

7. Количественные показатели (кадровые, финансовые, информационные ресурсы)

8. Выводы и предложения.

Методические рекомендации по выполнению творческого задания

Выполнение творческих заданий способствуют развитию креативного мышления студентов. Творческие задания могут выполняться как индивидуально, так и группами в зависимости от уровня сложности задания и желания студентов (магистрантов).

Творческая работа 1 «Режиссерский замысел»

Творческая работа, которая выполняется в самом конце изучения определенного периода. Работа представляет собой своего рода описание «Режиссерской экспликации».

На занятии студенты выступают с докладами по результатам своей работы. Работа с текстами списка источников, учебной литературой позволит подготовиться к письменным работам:

Написание режиссерского замысла по избранной теме.

Творческая работа 2: Написание сценария культурно-корпоративного мероприятия.

Выполнение работ позволяет студенту развивать:

- навык самостоятельного выбора темы и поиска литературы;
- умения определить цель и задачи работы и структурировать материал по разделам.
- должен быть небольшим по объему (15-17 с.) и включать:
- Титульный лист;

- Сюжетный ход,
- Эпизоды программы,
- Режиссерский монтаж.

Сценарий программы выписывается полностью.

Написание сценария программы.

Темы работ:

Презентация предприятия;

Юбилей предприятия;

Корпоративный новогодний бал;

Программа на отчетной выставке предприятия.

Творческая работа 3: Постановка корпоративных программ (по выбору студента)

1. Новогодний утренник для школьников младших классов на корпоративной площадке
2. Новогодний бал для старшеклассников на корпоративной площадке
3. Познавательная-игровая программа для детей работников предприятия «МАСЛЕНИЦА».
4. Программа для ветеранов предприятия.
5. Программа юбилейного вечера предприятия.
6. Рекламная программа по представлению нового продукта предприятия

Методические рекомендации по подготовке к участию в ролевых играх

Ролевая игра – одна из наиболее активных форм учебного процесса, развивающая навыки свободного владения и оперативного комбинирования накопленными теоретическими и прикладными знаниями, практическим опытом и жизненными ценностными установками. Особенностью данного метода активного обучения является то, что в ролевой игре присутствует совокупность моделей различных сфер человеческой жизни, что приближает её к повседневной реальности. Слово «ролевая» означает, что все участники распределяются на различные составные части и образуют некую структуру, целостность которой достигается именно взаимодействием различающихся и

самостоятельно действующих частей. Как раз такой тип взаимодействия характерен для социокультурных процессов. Ролевая игра в форме игрового распределения ролей может сделать студенческую группу подобной реальному обществу или отдельному социокультурному процессу, в учебной форме повторить, скопировать, имитировать общество или его отдельный процесс. Главный принцип реализации ролевой игры – активная роль каждого из её участников. Поскольку полноценная ролевая игра требует продолжительного времени, часто для её проведения необходимо несколько учебных занятий.

Занятие 1. Речевые элементы сценария (6 час. из них 6 час. с использованием МАО – ролевая игра)

Игровой тренинг: импровизационный сценический этюд на проигрывание корпоративного мероприятия «Новый товар».

Ролевая игра

1. Тема 1: Представление «Новый товар»

2. Концепция игры: Участникам предлагается сыграть роли в представлении нового товара корпорации

3. Роли:

- Директор;
- Помощник директора;
- PR-менеджер
- Приглашённые известные люди;
- Посетители;

4. Ожидаемый результат Проигрывание характеров героев, показ эмоций, использование невербального способа общения. Отработка постановочных этюдов инсценировок. Показ и обсуждение инсценировки в группе.

Занятие 4. Работа с исполнителями

Ролевая игра

1. Тема 1: Комедия

2. Концепция игры: Участникам предлагается сыграть роли в комедийном ключе

3. Роли:

- Клоун;
- Клоунсса;

4. Ожидаемый результат Проигрывание характеров героев, показ эмоций, использование невербального способа общения. Отработка постановочных этюдов инсценировок. Показ и обсуждение инсценировки в группе.

Критерии оценки результатов самостоятельной работы

Критериями оценок результатов внеаудиторной самостоятельной работы студента являются:

- уровень освоения студентами учебного материала;
- умения студента использовать теоретические знания при выполнении практических задач;
- сформированность общеучебных умений;
- умения студента активно использовать электронные образовательные ресурсы, находить требующуюся информацию, изучать ее и применять на практике;
- обоснованность и четкость изложения ответа;
- оформление материала в соответствии с требованиями;
- умение ориентироваться в потоке информации, выделять главное;
- умение четко сформулировать проблему, предложив ее решение, критически оценить решение и его последствия;
- умение показать, проанализировать альтернативные возможности, варианты действий;
- умение сформировать свою позицию, оценку и аргументировать ее.



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего профессионального образования

ШКОЛА ИСКУССТВА, КУЛЬТУРЫ И СПОРТА

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине «Режиссура культурно-корпоративных мероприятий»
Направление подготовки – 51.04.03 Социально-культурная деятельность
магистерская программа «Социально-культурная деятельность»

Форма подготовки очная

Владивосток

2016

Паспорт фонда оценочных средств по дисциплине «Режиссура культурно-корпоративных мероприятий»:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
(ОК-3) готовностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала, способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности, к изменению социокультурных и социальных условий деятельности	Знает	Пути саморазвития творческого потенциала
	Умеет	Использовать творческий потенциал для изменения профиля производственной деятельности
	Владеет	способностью к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности, к изменению социокультурных и социальных условий деятельности
(ОК-9) способностью к адаптации к новым ситуациям, переоценке накопленного опыта, анализу своих возможностей	Знает	свои возможности
	Умеет	адаптироваться к новым ситуациям
	Владеет	готовностью к адаптации к новым ситуациям, переоценке накопленного опыта, анализу своих возможностей
(ПК-1) готовностью к осуществлению на научной основе технологического процесса деятельности учреждений культуры, рекреационных объектов и индустрии досуга	Знает	технологический процесс деятельности учреждений культуры, рекреационных объектов и индустрии досуга
	Умеет	осуществлять технологический процесс на научной основе письменной форме
	Владеет	готовностью к осуществлению на научной основе технологического процесса деятельности учреждений культуры, рекреационных
(ПК-2) способностью к комплексному решению задач продюсирования и постановки культурно-досуговых программ и форм	Знает	формы продюсирования и постановки культурно-досуговых программ
	Умеет	применять передовые знания в продюсировании и постановке культурно-досуговых программ
	Владеет	современными достижениями науки и

социально-культурной деятельности с применением художественно-образных выразительных средств		передового опыта в продюсировании и постановке культурно-досуговых программ и форм социально-культурной деятельности с применением художественно-образных выразительных средств
--	--	---

Перечень оценочных средств

№ п/п	Контролируемые модули/ разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства - наименование	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Тема 1. Основные понятия организации культурно-корпоративных мероприятий	ОК-3	Знает	УО-1 Собеседование	Вопросы к экзамену №1-4
		ОК-3	Умеет		
		ОК-3	Владеет	ПР-1 Тест	
2	Тема 2 Основы режиссерского искусства	ОК-9	Знает	УО-1 Собеседование	Вопросы к экзамену №5-10
			Умеет		
			Владеет		
3	Тема 3. Виды культурно-корпоративных программ	ОК-3	Знает	УО-1 Собеседование	Вопросы к экзамену № 11-14
		ОК-3	Умеет		
		ОК-3	Владеет	ПР-1 Тест	
4	Тема 4. Принципы построения сценария	ОК-9	Знает	УО-1 Собеседование	Вопросы к экзамену №15-18
		ОК-9	Умеет		
		ОК-9	Владеет	ПР-1 Тест	
5	Тема 5. Использование различных подходов в сценарии	ОК-9	Знает	УО-1 Собеседование	Вопросы к экзамену №19-20
		ОК-9	Умеет		
		ОК-9	Владеет	ПР-1 Тест	
6	Тема 6. Постановка корпоративных программ	ПК-1	Знает	УО-1 Собеседование	Вопросы к экзамену №21-25, 30-42
		ПК-1	Умеет		
		ПК-1	Владеет	ПР-1 Тест	
7	Тема 7. Работа режиссера над созданием успешного образа корпорации	ПК-2	Знает	УО-1 Собеседование	Вопросы к экзамену №26-29
		ПК-2	Умеет		
		ПК-2	Владеет	ПР-1 Тест	
	Занятие 1. Речевые элементы сценария	ПК-1	Знает	ПР-10 Ролевая игра	Вопрос к экзамену №23
		ПК-1	Умеет		
		ПК-1	Владеет		

Занятие 2. Монтажная связка	ОК-3	Знает	УО-1 Собеседование	Вопрос к экзамену №17
	ОК-3	Умеет		
	ОК-3	Владеет	ПР-15 Творческое задание	
Занятие 3. Анализ культурно-корпоративных программ	ОК-9	Знает	УО-1 Собеседование	Вопрос к экзамену №3
	ОК-9	Умеет		
	ОК-9	Владеет	ПР-15 Творческое задание	
Занятие 4. Работа с рисками мероприятия	ПК-2	Знает	ПР-10 Ролевая игра	Вопрос к экзамену №35
	ПК-2	Умеет		
	ПК-2	Владеет		

Шкала оценки уровня сформированности компетенций

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции		критерии	показатели
<p>(ОК -3)</p> <p>Готовностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала, способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности, к изменению социокультурных и социальных условий деятельности</p>	знает (пороговый уровень)	Пути саморазвития творческого потенциала	Знание регламентирующих документов	Способность ставить проблему и намечать пути их решения
	умеет (продвинутый)	Использовать творческий потенциал для изменения профиля производственной деятельности	Умение видеть основные цели; определять задачи; исследовать проблему с точки зрения различных теорий и методов	Способность четко и ясно излагать стоящие перед коллективом задачи и способы их решения.
	Владеет (высокий)	Способностью к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и	Владение информацией в различных областях культуры для обоснования	Способность произвести анализ выбранных теорий и методов исследования

		научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности	и отстаивания собственной	ия
<p align="center">(ОК-9) Способностью к адаптации к новым ситуациям, переоценке накопленного опыта, анализу своих возможностей</p>	знает (пороговый уровень)	Знает свои творческие возможности	Знает термины «социально-культурная деятельность», проектно-аналитическая работа»	Способность определит нужную форму программы и наметит источники ее финансирования
	умеет (продвинутый)	Адаптироваться к новым ситуациям	Умеет системно подходить к социально-культурной сфере, заниматься проектно-аналитической работой на разных уровнях	Способность системно мыслить и анализировать процессы, собирать необходимую информацию, делать наглядные модели и показывать на них перспективы развития.
	владеет (высокий)	Готовность к адаптации к новым ситуациям, переоценке	Владеет формами и методами проектно-аналитической работы в различных	Способность системно мыслить, знать новые тенденции

		накопленн ого опыта, анализу своих возможнос тей	сферах социально- культурной деятельност и, применяет системный подход к явлениям социально- культурной деятельност и; на основе моделирован ия может управлять инновацион ными проектами.	развития социально- культурно й сферы; выбрать инновацию среди других проектов; создать модель адекватну ю процессу и точно представля ть направлен ие развития.
<p>(ПК-1) Готовностью к осуществлению на научной основе технологического процесса деятельности учреждений культуры, рекреационных объектов и индустрии досуга</p>	знает (пороговый уровень)	Технологи ческий процесс деятельнос ти учреждени й культуры, рекреацио нных объектов и индустрии досуга	Знает понятия «организац ио- управленчес кое решение», особенности менеджмент а в социально- культурной сфере.	Способнос ть описать теорию принятия организац ио- управленч еских решений, специфику менедже нта в социально- культурно й сфере.
	умеет (продвинутый)	Осуществл ять технологи ческий процесс на научной основе	Умение представить условия принятия организац ио- управленчес ких решений и оценить последствия	Способнос ть комплексн о мыслить в роли менеджера социально- культурно й сферы; представля

			принятых решений.	ть последствия управленческих решений в социально-культурной сфере; оценивать принятое решение.
	владеет (высокий)	Готовность к осуществлению на научной основе технологического процесса деятельности учреждений культуры	Владеет технологиям и принятия организационно-Управленческих решений, шкалой ответственности за принятие организационно-управленческих решений.	Способность взять на себя ответственность за принятие организационно-управленческих решений; прогнозировать последствия организационно-управленческих решений.
(ПК-2) Способностью к комплексному решению задач продюсирования и постановке культурно-досуговых программ и форм социально-культурной деятельности с применением художественно-образных выразительных средств	Знает (пороговый уровень)	Формы продуцирования и постановке массовых программ	Знание форм продюсирования и постановки массовых программ Умение применить новые технологии в постановке массовых	Способность к выбору необходимой формы постановки и массовой программы Способность адаптирова

	Умеет (продвинутый)	Применять передовые знания в продюсиро вании и постановк е массовых программ Современн ыми достижени ями науки и передовог о опыта в продюсиро вании и постановк е массовых программ	программ Владеет качествами лидера	ть новые технологи и к реальным условиям Способнос ть к управлени ю творчески м коллективо м
	Владеет (высокий)			

Методические рекомендации, определяющие процедуры оценивания результатов освоения дисциплины

В процессе изучения дисциплины «Режиссура культурно-корпоративных мероприятий» используются оценочные средства, соответствующие Положению о фондах оценочных средств образовательных программ высшего образования – программ бакалавриата, специалитета, магистратуры ДВФУ, утвержденному приказом ректора от 12.05.2015 №12-13-850.

Оценочные средства для промежуточной аттестации (экзамен)

Промежуточная аттестация студентов по дисциплине «Режиссура культурно-корпоративных мероприятий» проводится в соответствии с локальными нормативными актами ДВФУ и является обязательной. Каждый экзаменационный билет включает два вопроса из списка основных вопросов, изученных в ходе лекционных и практических занятий.

Вопросы для экзамена:

1. Какие праздники Древней Греции дошли до наших дней?
2. В чем состоят особенности корпоративных праздников.
3. Каковы специфические особенности режиссуры корпоративных праздников и представлений в отличие от театральной режиссуры?
4. Какими чертами должен обладать режиссер корпоративных мероприятий?
5. Каковы принципы культурно-досуговой деятельности?
6. Виды культурно-корпоративных программ.
7. Проанализируйте календарь корпоративных праздников РФ.
8. Что содержит драматургический замысел программы?
9. Каковы особенности драматургии корпоративных культурно-досуговых программ?
10. Что определяет форму корпоративной культурно-досуговой программы?
11. Композиционное построение сценария корпоративной культурно-досуговой программы.
12. Сценарный замысел корпоративной культурно-досуговой программы.
13. Этапы работы от сценарного плана до создания драматургии сценария корпоративной культурно-досуговой программы
14. Роль пролога и финала в программах корпоративной культурно-досуговой программы.
15. Каковы структура деления сценария на эпизоды?
16. Роль “мозгового штурма” в определении режиссерско-сценарного замысла.
17. Значение монтажа (типы монтажа).
18. Значение использования местного, конкретного и документального материала в сценарии корпоративной культурно-досуговой программы.
19. Основные понятия организации культурно-корпоративных мероприятий.
20. Какие приемы используются для активизации зрителей?
21. Режиссерский замысел корпоративной культурно-досуговой программы.
22. Драматический конфликт корпоративной культурно-досуговой программы.
23. Подбор номеров и работа над номерами.
24. Каковы этапы режиссерской работы корпоративной культурно-досуговой программы?

25. Каковы элементы, составляющие режиссерский замысел корпоративной культурно-досуговой программы?
26. В чем сущность понятия “драматический конфликт”?
27. Сценографии в создании образа постановки корпоративной культурно-досуговой программы.
28. Костюмирование и грим.
29. Аудиоряд, световое оформление, видеоряд, спецэффекты.
30. В чем отличие сценографии от декорации?
31. Какие функции выполняет сценография в постановке?
32. Каковы функции музыкального оформления?
33. Виды репетиционного процесса.
34. Работа с режиссерско-постановочной группой
35. Какие виды репетиций имеются в арсенале режиссера программ?
36. В чем заключается работа с режиссерско-постановочной группой?
37. Смета расходов.
38. Монтажные листы.
39. Графики репетиций.
40. Какие основные разделы сметы?
41. Схема монтажного листа. Схема графика репетиций.
42. Этапы работы режиссера над созданием успешного образа корпорации

Критерии выставления оценки студенту на экзамене

по дисциплине «Режиссура культурно-корпоративных мероприятий»

Баллы (рейтинговой оценки)	Оценка экзамена (стандартная)	Требования к сформированным компетенциям
100-86 баллов	«отлично» «зачтено»	Оценка «отлично» (зачтено) выставляется студенту, если он глубоко и прочно усвоил программный материал, исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно его излагает, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий, использует в ответе материал монографической литературы, правильно обосновывает принятое решение, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.

85-76 баллов	«хорошо» «зачтено»	Оценка «хорошо» (зачтено) выставляется студенту, если он твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.
75-61 балл	«удовлетворительно» «зачтено»	Оценка «удовлетворительно» («зачтено») выставляется студенту, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала, испытывает затруднения при выполнении практических работ.
60-50 баллов	«неудовлетворительно» «не зачтено»	Оценка «неудовлетворительно» («не зачтено») выставляется студенту, который не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы. Как правило, оценка «неудовлетворительно» ставится студентам, которые не могут продолжить обучение без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

Оценочные средства для текущей аттестации

Оперативную информацию об усвоении учебного материала, формировании умений и навыков можно получить в ходе наблюдения, которое является основным методом при текущем контроле, проводится с целью измерения частоты, длительности, топологии действий студентов (магистрантов), обычно в естественных условиях.

Для этой дисциплины используются следующие оценочные средства:

Устный опрос (УО)

1. Собеседование (УО-1)

Письменные работы

- 1) Тест (ПР-1)
- 2) Ролевая игра (ПР-10)
- 3) Творческое задание (ПР-15)

Вопросы для собеседования

Тема 1. Основные понятия организации культурно-корпоративных мероприятий

Событийный менеджмент (event-management) – деятельность по организации различных мероприятий как запоминающихся событий

Развлечение – деятельность, направленная на увеселение и доставление удовольствия другим

Паблик рилейшнз – управленческая деятельность, направленная на установление взаимовыгодных, гармоничных отношений между организацией и общественностью, от которой зависит успех функционирования этой организации

Маркетинг событий (event-marketing) – система коммуникационных мероприятий, направленная на то, чтобы связать организацию (или торговую марку) с некоторым социальным событием, явлением или его аспектом

Тема 2. Основы режиссерского искусства

Специфические особенности режиссуры праздников и представлений.

Характеристика режиссерской деятельности.

Творческие основы технологии анимационной культурно-досуговой деятельности.

Тема 3. Виды культурно-корпоративных программ

- TRADE EVENTS – для партнеров, клиентов, дилеров, дистрибьюторов (конференции, презентации, приемы, конгрессы, саммиты, спец.мероприятия на выставках и ярмарках)
- CORPORATE EVENTS – совместный отдых сотрудников, юбилеи компании, профессиональные праздники
- SPECIALE EVENTS – мероприятия, влияющие на рост нематериальных активов (имидж, бренд, ТМ)
 - по значимости: частные, местные, городские, региональные, межрегиональные, федеральные, международные
 - по составу участников: частные, корпоративные, массовые
 - по структуре: монопроект, мультипроект, мегапроект
 - по продолжительности: постояннодействующее, периодическое, событийное
 - по характеру мероприятия: развлечения (ярмарки, фестивали, конкурсы, вечеринки и т.д.); собрания (симпозиумы, съезды, конференции и т.д.)
 - по цели инициации: естественные и искусственные (псевдособытия)

Тема 4. Принципы построения сценария

Организация корпоративных мероприятий, направленных на укрепление командного духа (team building), объединяющей корпоративной культуры
Массовые акции, создающие информационные поводы для участников и формирующие тем самым их паблисити

Тема 5. Использование различных подходов в сценарии

На идеях

На участниках

На организации

На партнерах

Тема 6. Постановка корпоративных программ

Режиссерский замысел и контекст корпоративной культуры

Драматический конфликт в контексте корпоративной традиции

Методы интенсификации творческого процесса

«Бенчмаркинг» (сопоставительный анализ на основе эталонных образцов)

Мозговой штурм

Синектический метод

Метод эвристических вопросов

Метод свободных ассоциаций

Критерии оценки ответов на вопросы для собеседования

При оценке ответа надо учитывать:

- 1) полноту и правильность ответа;
- 2) степень осознанности, понимания изученного;
- 3) языковое оформление ответа.

Ответ оценивается как «отличный», если студент:

1) полно излагает изученный материал, дает правильное определение понятий;

2) обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только по учебнику, но и самостоятельно составленные;

3) излагает материал последовательно и правильно с точки зрения норм литературного языка.

Ответ оценивается как «хороший» ставится, если студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для оценки «отлично», но допускает 1-2 ошибки, которые сам же исправляет, и 1-2 недочета в последовательности и языковом оформлении излагаемого. «Удовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данной темы, но:

1) излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке теорий;

2) не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры;

3) излагает материал непоследовательно и допускает ошибки в языковом оформлении излагаемого.

Можно считать пороговый уровень недостигнутым, если студент обнаруживает незнание большей части соответствующего раздела изучаемого материала, допускает ошибки в формулировке определений и теорий, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно

Примерные вопросы к тестам

С каким определением Вы согласны? Замысел – это (подчеркните правильный ответ):

а) возможность применения многообразных средств интеллектуально-эмоционального воздействия, способных одновременно увлечь большое количество людей;

б) задуманное автором построение программы, включающей в себя разработку основной мысли (темы, идеи) и элементы творческого процесса ее воплощения.

Определите порядок структурных элементов композиционного построения сценария:

а) завязка;

б) экспозиция;

в) кульминация;

г) основное развитие действия;

д) финал;

е) развязка.

Какие из средств не относятся к средствам культурно-досуговой деятельности:

а) изобразительные

б) природные

в) технические

г) финансовые

Предложите формы работы в зависимости от способов организации клубной аудитории:

Что на ваш взгляд относится к групповым формам (подчеркните правильный ответ):

а) народные гуляния

- б) беседы
- в) кружки
- г) дискотеки

Это элемент, деталь метода, вспомогательное средство (подчеркните правильный ответ):

- а) вопрос
- б) прием
- в) термин
- г) способ

Световая, аудио- и видеоаппаратура относится к (подчеркните правильный ответ):

- а) техническим средствам
- б) художественным средствам
- в) финансовым средствам

Общая методика подготовки и проведения досуговых программ

Проанализируйте мероприятие (на выбор) по предложенной структуре:

Структура анализа культурно-массового мероприятия

1. Представление мероприятия (его наименование, уровень, периодичность, категорию участников, форму проведения и т. п.)
2. Дата проведения мероприятия
3. Время проведения мероприятия
4. Цель проведения мероприятия
5. Анализ структуры мероприятия (удачное использование формы культурно-массового мероприятия; художественная выразительность и художественный уровень, оригинальность режиссерского решения, использование современных технических средств культурно-досуговой деятельности)
6. Производственные показатели приоритетных направлений клубной деятельности:
 - а) Просвещение
 - б) Организация досуга (на какие категории населения направлено данное мероприятие)
 - в) Развитие жанров народного творчества (театральное, фольклорное, музыкальное, хореографическое, любительское искусство и т. д.)

г) Сохранение традиционной народной культуры (артефакты, былины, сказы, особая манера звукоизвлечения, инструменты, бытующие в данной местности, записи фольклорных экспедиций и т. д.)

7. Количественные показатели (кадровые, финансовые, информационные ресурсы)

8. Выводы и предложения.

Критерии оценивания теста:

Для получения оценки «удовлетворительно» достаточно выполнить не менее 60% заданий теста, для получения оценки «хорошо» необходимо выполнить не менее 80% заданий. Для получения оценки «отлично» требуется выполнить от 81% до 100% всех заданий.

Темы ролевых игр

Занятие 1. Речевые элементы сценария (6 час. из них 6 час. с использованием МАО – ролевая игра)

Игровой тренинг: импровизационный сценический этюд на проигрывание корпоративного мероприятия «Новый товар».

Ролевая игра

1. Тема 1: Представление «Новый товар»

2. Концепция игры: Участникам предлагается сыграть роли в представлении нового товара корпорации

3. Роли:

- Директор;
- Помощник директора;
- PR-менеджер
- Приглашённые известные люди;
- Посетители;

4. Ожидаемый результат Проигрывание характеров героев, показ эмоций, использование невербального способа общения. Отработка постановочных этюдов инсценировок. Показ и обсуждение инсценировки в группе.

Занятие 4. Работа с рисками мероприятия

Ролевая игра

1. Тема 1: Формы работы с рисками мероприятия

2. Концепция игры: Участникам предлагается сыграть роли в комедийном ключе при преодолении рисков мероприятия

3. Роли:

- Клоун;
- Клоунсса;

4. Ожидаемый результат Проигрывание характеров героев, показ эмоций, использование невербального способа общения. Отработка постановочных этюдов инсценировок. Показ и обсуждение инсценировки в группе.

Критерии оценки участников ролевой игры:

✓ 100-86 баллов – студент/группа принимал/и активное участие в подготовке и проведении ролевой игры. Был разработан качественный сценарий, чётко сформулированы цель и задачи. Поставленные цель и задачи были достигнуты. В процессе проведения ролевой игры студент/ы на практике использовал/и полученные теоретические знания и умения. После проведения ролевой игры был проведен глубокий детальный анализ, показаны все ее положительные стороны и недостатки, разработаны рекомендации для дальнейшей реализации сценария ролевой игры.

✓ 85-76 баллов – студент/группа принимал/и участие в подготовке и проведении ролевой игры, разработал/и сценарий, сформулировал/и цель и задачи, однако поставленные цель и задачи достигнуты не в полной мере. После проведения ролевой игры проведен анализ, показаны все ее положительные стороны и недостатки, но не разработаны рекомендации для дальнейшей реализации сценария ролевой игры.

✓ 75-61 балл – студент/группа принимал/и участие в разработке и проведении ролевой игры, однако при разработке сценария были допущены серьезные ошибки, в результате чего поставленные цель и задачи не были достигнуты. После проведения ролевой игры не был проведен анализ.

✓ 60-50 баллов – студент/группа принимал/и участие в разработке и проведении ролевой игры.

Темы творческих заданий

Творческая работа 1 «Режиссерский замысел»

Творческая работа, которая выполняется в самом конце изучения определенного периода. Работа представляет собой своего рода описание «Режиссерской экспликации».

На занятии студенты выступают с докладами по результатам своей работы. Работа с текстами списка источников, учебной литературой позволит подготовиться к письменным работам:

Написание режиссерского замысла по избранной теме.

Творческая работа 2: Написание сценария программы.

Выполнение работ позволяет студенту развивать:

- навык самостоятельного выбора темы и поиска литературы;
 - умения определить цель и задачи работы и структурировать материал по разделам.
- должен быть небольшим по объему (15-17 с.) и включать:
 - Титульный лист;
 - Сюжетный ход,
 - Эпизоды программы,
 - Режиссерский монтаж.

Сценарий программы выписывается полностью.

Написание сценария программы.

Темы работ:

Презентация предприятия;

Юбилей предприятия;

Корпоративный новогодний бал;

Программа на отчетной выставке предприятия.

Творческая работа 3: Постановка корпоративных программ (по выбору студента)

1. Новогодний утренник для школьников младших классов на корпоративной площадке
2. Новогодний бал для старшеклассников на корпоративной площадке

3. Познавательно-игровая программа для детей работников предприятия «Масленница».
4. Программа для ветеранов предприятия.
5. Программа юбилейного вечера предприятия.
6. Рекламная программа по представлению нового продукта предприятия
7. Новогодний утренник для детей сотрудников предприятия.
8. Новогодний бал для сотрудников предприятия
9. Презентация выставки предприятия.
10. Юбилейная программа предприятия под открытым небом.
11. Программа юбилейного вечера предприятия.
12. Программа «Мы ищем таланты» для сотрудников предприятия.

Критерии оценки творческого задания

✓ 100-86 баллов – студент/группа продемонстрировали теоретические знания и навыки самостоятельной исследовательской работы по теме исследования; работа выполнена самостоятельно в соответствии с общепринятыми требованиями, предъявляемыми к научным работам; высказано собственное мнение, сделаны выводы. проведен достаточно самостоятельный анализ основных этапов и смысловых составляющих проблемы; Правильно оформлены цитаты, есть список использованной литературы и источников.

✓ 85-76 - баллов - работа студента/группы характеризуется смысловой цельностью, связностью и последовательностью изложения; допущено не более 1 ошибки при объяснении смысла или содержания проблемы. Для аргументации приводятся данные отечественных и зарубежных авторов. Продемонстрированы исследовательские умения и навыки. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет.

✓ 75-61 балл – проведен достаточно самостоятельный анализ основных этапов и смысловых составляющих проблемы; понимание базовых основ и теоретического обоснования выбранной темы. Привлечены основные источники по рассматриваемой теме. Допущено не более 2 ошибок в смысле или содержании проблемы

✓ 60-50 баллов - если работа носит поверхностный характер представляет собой пересказанный или полностью переписанный исходный текст без каких бы то ни было комментариев, анализа. Не раскрыта структура и теоретическая составляющая темы. Допущено три или более трех ошибок смыслового содержания раскрываемой проблемы

