



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

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 УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Ивент-менеджмент

Направление подготовки 51.04.03 ОС Социально-культурная деятельность
магистерская программа «Социально-культурные технологии индустрии досуга»
Форма подготовки очная

курс 2 семестр 3
лекции 14 час.
практические занятия 14 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 час.
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 «Ивент-менеджмент» разработана для магистрантов 2 курса, обучающихся по направлению подготовки 51.04. 03 «Социально-культурная деятельность», магистерская программа «Социально-культурные технологии индустрии досуга».

Дисциплина «Ивент-менеджмент» относится к дисциплинам выбора вариативной части (Б1.В.ДВ.03.01) 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 2 курсе в 3 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами - «Режиссура культурно-досуговых программ», «Режиссура культурно-корпоративных мероприятий». Предмет развивает компетенции курса «Сценарно-режиссерские основы» учебного плана «Социально-культурная деятельность» ФГОС ВПО 07180001.62.

В курсе «Ивент-менеджмент» раскрывается специфика режиссуры событий. Раскрывается содержание понятия «режиссура», «событие». Рассматривается вопрос о художественно-образном начале в деятельности режиссера.

Предметом дисциплины «Ивент-менеджмент» является изучение приемов режиссирования событий.

Целью освоения учебной дисциплины «Ивент-менеджмент» является знакомство с основными научными подходами, зарубежными и российскими подходами, проблематикой и фактами, посвященными деятельности режиссера событий.

Задачи дисциплины

- сформировать знание основ деятельности режиссера
- знать основы приемов режиссерской деятельности.
- знать этапы деятельности режиссера при событии.

Для успешного изучения дисциплины «Ивент-менеджмент» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции (из ФГОС ВПО 071800.62 «Социально-культурная деятельность» № 16375 от 13.01.2010):

- быть способным к разработке сценарно-драматургической основы социально-культурных программ, постановке социально-культурных

программ с использованием технических средств (световое, звуковое, кино-, видео- и компьютерное оборудование) и сценического оборудования учреждений культуры (ПК-6);

- быть готовым к организации творческо-производственной деятельности работников учреждений культуры (ПК-12);

- быть способным к обобщению и пропаганде передового опыта учреждений социально-культурной сферы по реализации задач федеральной и региональной культурной политики (ПК-16);

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции:

(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 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 «Ивент-менеджмент» применяются следующие методы активного обучения на практических занятиях: метод деловая игра.

I. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

МОДУЛЬ 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИВЕНТ-МЕНЕДЖМЕНТА (6 час.)

Раздел I. Сущность основных категорий ивент-менеджмента.

Тема 1. Индустрия развлечений и массовых и корпоративных мероприятий (1 час.)

Тема 2. Типология и классификация мероприятий (1 час.)

Разные виды классификаций и типологий мероприятий. Критериями классификации и типологии мероприятий выступают различные признаки: значимость, состав участников, структура, продолжительность, характер мероприятия.

Тема 3. Ивент-менеджмент как инструмент управления персоналом (1 час.)

Корпоративное событие (мероприятие) как инструмент формирования системы мотивации персонала: релаксация, снижение текучести кадров.

Тема 4. Логистика в ивент-менеджменте (1 час.)

Организация общественного питания и логистика товаров: виды кейтеринга, организация обслуживания своими силами и с привлечением сторонних организаций, составление договора, ассортимент продуктов и напитков.

Тема 5. Правовые вопросы организации мероприятия (2 час.)

Отрасли права: частное право, уголовное и административное право, государственное право. Правовые отношения в event - менеджменте. Финансовые риски, эксплуатационные риски, правовые риски.

МОДУЛЬ 2. УПРАВЛЕНИЕ МЕРОПРИЯТИЕМ (8 час.).

Раздел 2. Проект-менеджмент.

Тема 6. Структурный план проекта (1 час.)

Планирование проекта - планирование времени (фазы/вехи), сетевой план, диаграмма Ганта. Планирование ресурсов: оценка затрат, планирование затрат, планирование персонала. Контроллинг проекта, отчетность. Контроль времени / сроков. Техники менеджмента. Руководство сотрудниками, работа в команде, мотивация, коммуникация.

Тема 7. Техники принятия решений (1 час.)

Метод практической ценности и таблица решений. Креативные техники - мозговой штурм и морфологический метод.

Вспомогательные средства event-менеджмента: регистратор проекта, протоколы, программное обеспечение, критерии, расчеты в таблицах, программы развития персонала, банк данных и др.

Тема 8. Разработка контрольных таблиц для event-мероприятия (1 час.)

Назначение контрольных таблиц и цели их разработки. Порядок разработки контрольных таблиц. Регистратор проекта. Тейлоринг - степень детализации контрольных таблиц. Виды контрольных таблиц: концепция (главная идея); структура проекта; распределение задач; маркетинг; логистика; общие условия; планирование проекта; календарное планирование; ресурсы/затраты.

Тема 9. Предварительные исследования, разработка и планирование мероприятий (1 час.)

Внешние и внутренние исследования. Использование прошлого опыта заказчиков, организаторов и подрядчиков. SWOT-анализ и интерпретация собственных данных. Анкетирование и опросы участников. Проведение фокус-групп. Интервьюирование.

Тема 10. Основные методы определения бюджета мероприятия (1 час.)

Идея и концепция мероприятия. Выполнимость проекта. Ограничения, налагаемые бюджетом. Потребность в дополнительном персонале. Расчет времени на реализацию проекта.

Тема 11. Сводный план мероприятия и функциональные планы по направлениям (1 час.)

Наличие в плане всей необходимой информации: что происходит, когда, кто отвечает, каков результат и стоимость, какие нужны ресурсы. Первичная и вторичная аудитория. Лицо или лица мероприятия. Правило пяти чувств. Зрение - освещение, шоу, указатели, логотип, цветовое оформление, дресс-код, бэйджи. Слух – акустика. Музыкальное сопровождение, звуковые сигналы, звуковой фон и т.д. Осязание – текстура, подарки, раздаточные материалы и т.д. Обоняние – инспекция запахов, ассоциация, посторонние запахи и т.д. Вкус – еда, напитки, антистресс.

Тема 12. Выбор поставщиков и партнеров и заключение договоров с ними (2 час.)

Виды услуг, в которых возникает необходимость при проведении мероприятий: услуги по организации мероприятия; по рекламной и PR-поддержке; услуги в месте проведения мероприятия (гостиницы, охрана, поставщики напитков и т.д.); дополнительные услуги (цветы, перевод, курьерская служба и т.д.).

II. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

МОДУЛЬ 3. УПРАВЛЕНИЕ ТВОРЧЕСКИМ ПРОЦЕССОМ (14 час.).

Занятие 1. Понятие креативности, творческого решения производственной или управленческой задачи (2 час. из них 2 час. с использованием МАО – деловая игра)

Креативность как часть культуры предприятия. Поощрение креативности сотрудников. Культивирование креативности. Техники

креативности (генерирования творческих идей и решений): мозговой штурм и его модификации, программно-ролевой метод генерирования идей, техника ликвидации тупиковых ситуаций и т.д.

Занятие 2. Продвижение: привлечение внимания к мероприятию, реклама, PR и другие инструменты маркетинга (2 час. из них 2 час. с использованием MAO – деловая игра)

Комплекс продвижения: коммуникации и PR, реклама, стимулирование продаж. Коммуникационные стратегии создания благоприятной среды реализации проекта. Целевые группы воздействия (ЦГВ). Каналы коммуникаций с ЦГВ. PR как инструмент согласования разных интересов различных задействованных в проекте общественных групп и механизм обеспечения обратной связи в процессе подготовки и проведения мероприятия.

Занятие 3. Реклама как механизм убеждения и побуждения, средство формирования и стимулирования «спроса» на мероприятие (2 час. из них 2 час. с использованием MAO – деловая игра)

Понятие рекламной стратегии. Создание эффективного рекламного сообщения и определение каналов его распространения.

Занятие 4. Оценка результатов мероприятия (2 час. из них 2 час. с использованием MAO – деловая игра)

Корпоративное мероприятие как высокоэффективный способ важных деловых посланий в «душевной» манере. Критерии эффективности мероприятия. Взаимосвязь целей и критериев эффективности. Финансовая эффективность. Эффективность некоммерческих мероприятий.

Занятие 5. Финансовый менеджмент мероприятий (2 час. из них 2 час. с использованием MAO – деловая игра)

Финансовые цели мероприятия. Мероприятия, непосредственно приносящие прибыль; самоокупающиеся мероприятия; мероприятия, опосредованно приносящие прибыль; бесприбыльные или планово-убыточные мероприятия. Постоянные и переменные издержки и доходные элементы мероприятия. Планируемый доход как разница между суммой доходных элементов и всех издержек мероприятия. Финансовый план мероприятия как план денежных потоков. Финансовые отношения клиента, подрядчика и субподрядчиков.

Занятие 6. Выбор поставщиков и партнеров и заключение договоров с ними (4 час.)

Виды услуг, в которых возникает необходимость при проведении мероприятий: услуги по организации мероприятия; по рекламной и PR-поддержке; услуги в месте проведения мероприятия (гостиницы, охрана, поставщики напитков и т.д.); дополнительные услуги (цветы, перевод, курьерская служба и т.д.).

III. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «Ивент-менеджмент» 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 обучающихся 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	Модуль 1. Теоретические основы ивент-менеджмента	ОК-8	Знает	УО-1 собеседование	Вопросы к экзамену № 1 - 7
		ОК-8	Умеет	УО-1 собеседование	
		ОК-8	Владеет	ПР-1 тест	
2	Модуль 2. Управление мероприятием	ПК-20, 21	Знает	УО-1 собеседование	Вопросы к экзамену № 8 - 16
		ПК-20, 21	Умеет	УО-1 собеседование	
		ПК-20, 21	Владеет	ПР-1 тест	
3	Модуль 3. Управление творческим процессом	ПК-22	Знает	УО-1 собеседование	Вопросы к экзамену № 17 - 28
		ПК-22	Умеет	ПР-10 Деловая игра	
		ПК-22	Владеет	ПР-10 Деловая игра	

Варианты тестов, методические материалы по организации деловой игры, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, и опыта деятельности, 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.

Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности, 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. Киседобрев, В.П., Кострюкова, О.Н., Киседобрев, А.В. Менеджмент в туризме: Учебник / В.П. Киседобрев, О.Н. Кострюкова, А.В. Киседобрев; Под ред. проф. Е.И. Богданова. - М.: НИЦ ИНФРА-М, 2013. - 152 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=369961>
2. Коротков, Э.М. Практический менеджмент: Уч. пос. / Э.М. Коротков, М.Б. Жернакова, О.Н. Александрова; Под общ. ред. Э.М. Короткова. - М. ИНФРА-М, 2015. - 330 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=468883>
3. Переверзев, М. П. Менеджмент в сфере культуры и искусства: Учебное пособие / М.П. Переверзев, Т.В. Косцов. Под ред. Переверзева.М.П. - М.: ИНФРА-М, 2013. - 192 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=414040>
4. Алтухов, С.В. Ивент-менеджмент в спорте. Управление спортивными мероприятиями: [учебно-методическое пособие] / С.В. Алтухов. – М.: Советский спорт, 2013. - 206 с. <http://lib.dvfu.ru:8080/lib/item?id=chamo:786425&theme=FEFU>

Дополнительная литература

(печатные и электронные издания)

1. Аванесова, Г.А. Культурно-досуговая деятельность: теория и практика организации: учебное пособие для вузов / Г. А. Аванесова. – М.: Аспект Пресс, 2006. - 236 с. <http://lib.dvfu.ru:8080/lib/item?id=chamo:243894&theme=FEFU>
2. Гальперина, Т.И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации: учебно-практическое пособие / Т. И. Гальперина; Российская международная академия туризма. – М.: Советский

<http://lib.dvfu.ru:8080/lib/item?id=chamo:807024&theme=FEFU>

3. Сондер, Марк. Ивент-менеджмент: организация развлекательных мероприятий. Техники, идеи, стратегии, методы / Марк Сондер ; пер. с англ. [Д. В. Скворцова]. – М., СПб.: Вершина, 2006. - 543 с.

<http://lib.dvfu.ru:8080/lib/item?id=chamo:811220&theme=FEFU>

4. Корсакова, М. Ивент-агентство «Альфа» на грани краха: Правила построения эффективной сервисной компании [Электронный ресурс] / Марина Корсакова. - М.: Альпина Паблишер, 2014. - 192 с. – Режим доступа:

<http://znanium.com/bookread2.php?book=519105>

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Электронная библиотечная система «Университетская библиотека»
www.biblioclub.ru
2. Электронная библиотечная система издательства «Лань»
<http://e.lanbook.com/>
3. Электронная библиотечная система «Айбукс»
<http://ibooks.ru/>
4. Коллекция журналов издательства Elsevier на портале ScienceDirect
<http://www.sciencedirect.com/>
5. Scopus - мультидисциплинарная реферативная база данных
<http://www.scopus.com/>
6. Базы данных компании «Ист Вью»
<http://dlib.eastview.com>
7. Научная электронная библиотека (НЭБ)
<http://www.elibrary.ru/>
8. Annual Review
<http://www.annualreviews.org/ebvc>
9. Информационные ресурсы Российской Библиотечной Ассоциации (РБА)
<http://www.rba.ru/>
10. Университетская информационная система Россия (УИС Россия)
<http://uisrussia.msu.ru>
11. Электронная коллекция Оксфордского Российского Фонда
<http://www.oxfordrussia.com>

12. Государственная публичная историческая библиотека (электронный каталог)

<http://www.shpl.ru/>

13. Российская государственная библиотека (электронный каталог)

<http://www.rsl.ru/>

14. Каталог электронных ресурсов научной библиотеки ДВФУ

<http://www.dvfu.ru/web/library/elib>

15. Единая коллекция образовательных ресурсов

<http://school-collection.edu.ru/catalog/>

16. «Российский общеобразовательный портал»

<http://www.school.edu.ru/>

17. Портал «Гуманитарное образование»

<http://www.humanities.edu.ru/index.html>

18. «Издание литературы в электронном виде»

<http://www.magister.msk.ru/library/library.htm>

19. «ИТ-образование в Рунете» Образовательные ресурсы Рунета

<http://ifets.ieee.org/russian/depository/resourse.htm>

Перечень информационных технологий и программного обеспечения

При осуществлении образовательного процесса студентами и профессорско-преподавательским составом используется следующее программное обеспечение: MicrosoftOffice (Access, Excel, PowerPoint, Word и т. д.), OpenOffice, 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/

VI. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

В процессе изучения материалов учебного курса предлагаются лекционные, практические занятия, консультации с преподавателем и самостоятельная работа студентов. Практические занятия призваны закрепить изученный материал, выработать у студентов навыки поиска и чтения научной литературы, анализа прочитанного, самостоятельного изложения прочитанного материала, постановки вопросов. Студент должен научиться кратко и доступно излагать прочитанное, запоминать материал.

Особо значимой для профессиональной подготовки студентов является самостоятельная работа по курсу. В ходе этой работы студенты отбирают необходимый материал по изучаемому вопросу и анализируют его. Самостоятельная работа с литературой включает в себя такие приемы как составление плана, тезисов, конспектов, аннотирование источников, написание рефератов.

В условиях самостоятельной работы над данным курсом, необходимо использовать современную периодическую литературу. Кроме того, необходимо изучать специальную печатную продукцию и интернет ресурсы, соприкасающиеся с медиаиндустрией. Важным аспектом является

ежедневное ознакомление со структурой построения различных СМИ, в том числе специализированных газет и журналов.

Содержание внеаудиторной самостоятельной работы определяется в соответствии с рекомендуемыми видами заданий, согласно рабочей программы учебной дисциплины. Для внеаудиторной самостоятельной работы могут быть использоваться следующие методы:

- *для овладения знаниями*: чтение текста (учебника, первоисточника, дополнительной литературы); конспектирование текста; работа со словарями и справочниками; ознакомление с нормативными документами; учебно-исследовательская работа; использование аудио- и видеозаписей, компьютерной техники и Интернета и др.;
- *для закрепления и систематизации знаний*: работа с конспектом лекции (обработка текста); повторная работа над учебным материалом (учебника, первоисточника, дополнительной литературы, аудио- и видеозаписей); составление плана и тезисов ответа; составление таблиц для систематизации учебного материала; изучение нормативных материалов; ответы на контрольные вопросы; аналитическая обработка текста (аннотирование, рецензирование, реферирование, контент-анализ и др.); подготовка сообщений к выступлению на семинаре, конференции; подготовка рефератов, докладов; составление библиографии, тематических кроссвордов; тестирование и др.;
- *для формирования умений*: решение задач и упражнений по образцу; решение вариативных задач и упражнений; выполнение схем; решение ситуационных профессиональных задач; подготовка к дискуссиям.

Результаты изучения специальной литературы и Интернет-ресурсов необходимо фиксировать, создав соответствующую базу данных для дальнейшего использования в научно-практической деятельности.

К экзамену допускаются студенты, выполнившие требования программы курса и не имеющие задолженностей по практической части курса. Успеваемость студентов проверяется по их теоретической и

практической подготовленности в форме экзамена, предусмотренного учебным планом. Текущий учет представляет собой систематическую проверку практических и самостоятельных работ.

Работа с литературными источниками

В процессе подготовки к практическим занятиям (вопросы к ним даны в основном тексте программы), написанию реферата, сдаче экзамена или консультации с преподавателем, студентам необходимо обратить особое внимание на самостоятельное изучение рекомендованной учебно-методической (а также научной и популярной) литературы. Самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной и популярной литературой, материалами периодических изданий и Интернета, статистическими данными является наиболее эффективным методом получения знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у студентов свое отношение к конкретной проблеме. Более глубокому раскрытию вопросов способствует знакомство с дополнительной литературой, рекомендованной преподавателем по каждой теме практического занятия, что позволяет студентам проявить свою индивидуальность в рамках выступления на данных занятиях, выявить широкий спектр мнений по изучаемой проблеме.

Рекомендации к самостоятельному 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.

Методические рекомендации для подготовки устных ответов:

Внимательно вдумавшись в вопрос, надо составить план ответа на него. Каждый пункт плана лучше всего раскрыть в виде кратких тезисов, отражая в

них наиболее существенное в содержании вопроса.

1. Не следует превращать ответ в чтение подготовленных записей. ими можно воспользоваться, но лишь для того, чтобы обеспечить связность, логическую последовательность изложения.

2. Отвечая на вопрос, важно уметь объяснить специфику исторических условий, сложившихся в стране рассматриваемый период. Затем, раскрыв объективную необходимость тех или иных просветительских реформ, показать закономерность последующего мощного развития оригинальной, самобытной зарубежной или российской культуры. Анализируя реформы, необходимо показать и негативные их последствия

3. Не следует избегать высказывания собственного понимания вопроса. Важно аргументировать свою мысль. В необходимых случаях преподаватель поможет студенту правильно разобраться в вопросе, понять свою ошибку, если она имеет место. Во всяком случае, не сама по себе ошибка в суждениях влечет за собой снижение оценки. Напротив, именно самостоятельность суждений, основанная на знании материала (учебных пособий, первоисточников, журнальных статей, монографий и др.), умение сознательно оперировать им являются главным показателем подготовленности студента по предмету. А осознать ошибку всегда поможет преподаватель. Более того, в определенных случаях студент может остаться при своем мнении, поспорить с преподавателем. Если это мнение основано на знании разных источников, в которых позиции авторов не совпадают, студент может принять точку зрения какого-то одного автора, даже если она противоречит мнению преподавателя.

4. Работая над литературой, надо иметь в виду следующее: указанные в учебно-методическом пособии названия не исчерпывают всех источников, которые студенту необходимо знать, чтобы всесторонне раскрыть вопрос.

1 5. Целесообразно студенту регулярно пользоваться периодикой (журналами «Современные технологии делопроизводства и документооборота», «Современные технологии делопроизводства и документооборота»), которая окажет ему неоценимую помощь в углублении своих знаний.

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

Рекомендуется использовать методические указания по курсу, текст лекций преподавателя. 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.

Рекомендации по подготовке к экзамену

Существуют общепринятые правила подготовки и сдачи студентами экзаменов. Готовиться к зачету необходимо в течение всего учебного времени, т.е. с первого дня очередного семестра: вся работа студента на лекциях, лабораторных работах и т.п. это и есть этапы подготовки студента к зачету. Подготовка к сессии должна быть нацелена не столько на приобретение новых знаний, сколько на закрепление ранее изученного материала и повторение его. Сумму полученных знаний студенту перед сессией надо разумно обобщить, привести в систему, закрепить в памяти, для чего ему надо использовать учебники, лекции, методические пособия и различного рода руководства. Повторение необходимо производить, но разделам, темам. Дополнительно к изучению конспектов лекции необходимо пользоваться учебником. Кроме «заучивания» материала зачёта или экзамена, очень важно добиться состояния понимания изучаемых тем дисциплины.

При подготовке к экзамену нужно изучить теорию: определения всех понятий и подходы к оцениванию до состояния понимания материала и самостоятельно решить по несколько тестов из каждой темы.

Рекомендации по работе с электронным учебным курсом, по выполнению тестов и назначений

В электронном учебном курсе дисциплины, расположенном в BlackBoard, студент имеет возможность выполнять задания преподавателя по изученным темам, с помощью решения тестов, выполнения назначений, заданий в разделе «Материалы практических работ».

Преподаватель имеет возможность настроить дату и длительность сдачи теста. Студент в назначенное время должен зайти в соответствующий раздел курса и выполнить тест, который будет сопровождаться таймером. Оценивание теста производится автоматически, с предоставлением результата теста в разделе «Центр оценок», доступном для студента.

Выполнение назначений (индивидуальных неформализованных заданий) студентами происходит после получения уведомлений о новом назначении. Выполнив назначение, студент загружает его в любом формате в BlackBoard и высылает на проверку преподавателю, который имеет возможность выставить оценки, которые автоматически попадают в «Центр оценок».

VII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение дисциплины представляет собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования.

Перечень материально-технического обеспечения включает в себя:

компьютерные классы; мультимедийные аудитории. Сведения о материально-техническом обеспечении и оснащённости образовательного процесса: лекционные проходят в аудиториях, оборудованных компьютерами типа Lenovo C360G-i34164G500UDK с лицензионными программами MicrosoftOffice 2010 и аудиовизуальными средствами проектор Panasonic DLPProjectorPT-D2110XE, плазма LG FLATRON M4716CCBAM4716CJ. Для выполнения самостоятельной работы студенты о в жилых корпусах ДВФУ обеспечены Wi-Fi.

Помещения для проведения практических занятий укомплектованы специализированной учебной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации аудитории.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети Интернет.

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



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

НАЗВАНИЕ ШКОЛЫ (ФИЛИАЛА)

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ
РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

по дисциплине «Ивент-менеджмент»

**Направление подготовки 51.04.03 Социально-культурная деятельность
магистерская программа «Социально-культурная деятельность»**

Форма подготовки очная

**Владивосток
2017**

План-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине:

№	Дата/ сроки выполнения	Вид самостоятельной работы	Примерные нормы времени на выполнение (час.)	Форма контроля
1	1-14 неделя	Подготовка к собеседованию	10	собеседование
2	1-14 неделя	изучение литературы по дисциплине	20	собеседование
3	11-14 неделя	подготовка к деловой игре	10	деловая игра
4	11-14 неделя	подготовка к тестированию	10	тест
5	18 неделя	Подготовка к экзамену	27	экзамен

Характеристика заданий для самостоятельной работы студентов и методические рекомендации по их выполнению

Самостоятельная работа студентов по дисциплине «Культурология» предполагает:

- закрепление лекционного материала;
- формирование навыков научной работы с текстом;
- развитие творческих и исследовательских умений у студентов;
- подготовка к собеседованию;
- подготовку к тестированию;
- подготовка к деловой игре.

Подготовка 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. Индустрия развлечений и массовых и корпоративных мероприятий

1. Особенности массовых мероприятий
2. Характеристики корпоративных мероприятий
3. Современная индустрия развлечений России

Тема 2. Типология и классификация мероприятий

1. Разные виды классификаций и типологий мероприятий.
2. Критериями классификации и типологии

Тема 3. Ивент-менеджмент как инструмент управления персоналом

1. Корпоративное событие (мероприятие) – основные типы
2. Корпоративное мероприятие как инструмент формирования системы мотивации персонала

Тема 4. Логистика в ивент-менеджменте

1. Виды кейтеринга
2. Организация обслуживания своими силами и с привлечением сторонних организаций
3. Составление договора
4. Ассортимент продуктов и напитков.

Тема 5. Правовые вопросы организации мероприятия

1. Правовые отношения в event - менеджменте
2. Финансовые риски, эксплуатационные риски, правовые риски

Тема 6. Структурный план проекта

1. Планирование проекта - планирование времени (фазы/вехи), сетевой план, диаграмма Ганта

2. Планирование ресурсов: оценка затрат, планирование затрат, планирование персонала
3. Контроллинг проекта, отчетность
4. Контроль времени / сроков
5. Техники менеджмента
6. Руководство сотрудниками, работа в команде, мотивация, коммуникация

Тема 7. Техники принятия решений

1. Метод практической ценности и таблица решений.
2. Креативные техники - мозговой штурм и морфологический метод.
3. Вспомогательные средства event-менеджмента

Тема 8. Разработка контрольных таблиц для event-мероприятия

1. Порядок разработки контрольных таблиц
2. Регистратор проекта
3. Тейлоринг - степень детализации контрольных таблиц
4. Виды контрольных таблиц: концепция (главная идея); структура проекта; распределение задач; маркетинг; логистика; общие условия; планирование проекта; календарное планирование; ресурсы/затраты

Тема 9. Предварительные исследования, разработка и планирование мероприятий

1. Внешние и внутренние исследования.
2. Использование прошлого опыта заказчиков, организаторов и подрядчиков.
3. SWOT-анализ и интерпретация собственных данных.
4. Анкетирование и опросы участников.
5. Проведение фокус-групп.
6. Интервьюирование.

Тема 10. Основные методы определения бюджета мероприятия

1. Выполнимость проекта
2. Ограничения, налагаемые бюджетом
3. Потребность в дополнительном персонале
4. Расчет времени на реализацию проекта

Тема 11. Сводный план мероприятия и функциональные планы по направлениям

1. Наличие в плане всей необходимой информации: что происходит, когда, кто отвечает, каков результат и стоимость, какие нужны ресурсы.
2. Первичная и вторичная аудитория.
3. Лицо или лица мероприятия.
4. Правило пяти чувств.

Тема 12. Выбор поставщиков и партнеров и заключение договоров с ними

1. Виды услуг, в которых возникает необходимость при проведении мероприятий
2. Услуги по организации мероприятия
3. Услуги по рекламной и PR-поддержке
4. Услуги в месте проведения мероприятия (гостиницы, охрана, поставщики напитков и т.д.)
5. Дополнительные услуги (цветы, перевод, курьерская служба и т.д.)

Рекомендации к 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.

Контрольные тесты для определения минимального уровня освоения программы дисциплины

Отрасль культуры и искусства – это совокупность организаций, основной деятельностью которых связана с ... культурных благ и ценностей.

- А) сохранением
- Б) сохранением и созданием
- В) сохранением, созданием и распространением
- Г) сохранением, созданием, распространением и представлением

К факторам организации культуры НЕ относится:

- А) тип населенного пункта
- Б) исторические и культурные традиции
- В) обеспечение максимальной доступности культурных благ населению
- Г) природно-климатические условия

К организациям культуры НЕ относятся:

- А) театры
- Б) библиотеки
- В) спортивно-оздоровительные комплексы
- Г) гостиницы

К особенностям услуг относятся (несколько вариантов ответов):

- А) неосвязаемость

- Б) разнородность
- В) потребитель не участвует в производстве
- Г) передача собственности
- Д) производство и потребление осуществляются одновременно

Предприятия культуры и искусства отличаются:

- А) составом решаемых задач
- Б) механизмами
- В) подходами
- Г) целями

Соотнесите виды национального хозяйства с их подвидами:

1. Материальное производство	а. Здравоохранение
2. Социальная сфера	б. Промышленность
	в. Сельское хозяйство
	г. Наука

К функциям культуры НЕ относится:

- А) воспитательная
- Б) здравоохранительная
- В) идеологическая
- Г) коммуникативная
- Д) экономическая

Соотнести виды и подвиды деятельности в сфере культуры:

1. Художественное творчество	а. Архивное дело
2. Сохранение культурного наследия	б. Исполнительское искусство
3. Клубная и развлекательная деятельность	в. Радио, ТВ, Интернет
4. Массовое создание и распространение культурных благ	г. Шоу-бизнес

- А) 1-а, 2-б, 3-в, 4-г
- Б) 1-б, 2-а, 3-г, 4-в
- В) 1-в, 2-г, 3-а, 4-б
- Г) 1-г, 2-в, 3-б, 4-а

К ресурсам производства в культуре относятся

- А) трудовые
- Б) организационные
- В) природные
- Г) организационные
- Д) административные

Типы финансирования в культуре

- А) рыночный
- Б) бюджетный
- В) иностранный
- Г) национальный

Формы частного финансирования

- А) рыночная
- Б) спонсорство
- В) патронаж
- Г) благотворительность

Факторы удорожания себестоимости услуг культуры

- А) природный
- Б) государственная политика
- В) стоимость рабочей силы

Механизмы государственного регулирования ВЭД

- А) таможенные пошлины
- Б) курс иностранной валюты
- В) курс национальной валюты
- Г) курс доллара

Какие показатели культурно-массового мероприятия являются количественными

- А) Кадровые ресурсы
- Б) Природные ресурсы
- В) Финансовые ресурсы
- Г) Информационные ресурсы

Подготовка к участию в деловых играх

Деловая 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 «деловая» 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. Деловая 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 деловой игры – активная роль каждого из её участников. Поскольку полноценная деловая игра требует продолжительного времени, часто для её проведения необходимо несколько учебных занятий.

Занятие 1. Понятие креативности, творческого решения производственной или управленческой задачи (2 час. из них 2 час. с использованием МАО – деловая игра)

Деловая игра

1. Тема: Рекламное агентство «Прибой»

2. Концепция игры: Участникам предлагается сыграть роли менеджеров рекламного агентства, которым поступил заказ на продвижение образовательной программы «Социально-культурная деятельность». Необходимо использовать креативные методы: мозговой штурм и его модификации, программно-ролевой метод генерирования идей, техника ликвидации тупиковых ситуаций и т.д.

3. Роли:

- Директор;
- Оптимист;
- Пессимист;
- Экстраверт;
- Интроверт;

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

Занятие 2. Продвижение: привлечение внимания к мероприятию, реклама, PR и другие инструменты маркетинга (2 час. из них 2 час. с использованием МАО – деловая игра)

Деловая игра

1. Тема: Отдел по связям с общественностью в Театре

2. Концепция игры: Участникам предлагается сыграть роли менеджеров отдела, которым поступило задание на продвижение спектакля, необходимо продать 90% билетов. Необходимо использовать креативные

методы: мозговой штурм и его модификации, программно-ролевой метод генерирования идей, техника ликвидации тупиковых ситуаций и т.д.

3. Роли:

- начальник отдела;
- сотрудники;

4.Ожидаемый результат: объяснить коммуникационные стратегии создания благоприятной среды реализации проекта. Целевые группы воздействия (ЦГВ). Каналы коммуникаций с ЦГВ. PR как инструмент согласования разных интересов различных задействованных в проекте общественных групп и механизм обеспечения обратной связи в процессе подготовки и проведения мероприятия.

Занятие 3. Реклама как механизм убеждения и побуждения, средство формирования и стимулирования «спроса» на мероприятие (2 час. из них 2 час. с использованием МАО – деловая игра)

Деловая игра

1. Тема: Отдел по связям с общественностью в праздничном агентстве

2. Концепция игры: Участникам предлагается сыграть роли менеджеров отдела, которым поступило задание на организацию фестиваля.

3. Роли:

- начальник отдела;
- сотрудники;

4.Ожидаемый результат: разработать рекламную стратегию. Создание эффективного рекламного сообщения и определение каналов его распространения.

Занятие 4. Оценка результатов мероприятия (2 час. из них 2 час. с использованием МАО – деловая игра)

Деловая игра

1. Тема: Разработать план корпоративного мероприятия

2. Концепция игры: Участникам предлагается сыграть роли менеджеров отдела, которым поступило задание на организацию корпоративного мероприятия.

3. Роли:

- начальник отдела;

- сотрудники;

4. Ожидаемый результат: предложить критерии эффективности мероприятия. Показать взаимосвязь целей и критериев эффективности. Финансовая эффективность. Эффективность некоммерческих мероприятий.

Занятие 5. Финансовый менеджмент мероприятий (2 час. из них 2 час. с использованием МАО – деловая игра)

Финансовые цели мероприятия. Мероприятия, непосредственно приносящие прибыль; самоокупающиеся мероприятия; мероприятия, опосредованно приносящие прибыль; бесприбыльные или планово-убыточные мероприятия. Постоянные и переменные издержки и доходные элементы мероприятия. Планируемый доход как разница между суммой доходных элементов и всех издержек мероприятия. Финансовый план мероприятия как план денежных потоков. Финансовые отношения клиента, подрядчика и субподрядчиков.

Деловая игра

1. Тема 1: Финансовый план мероприятия

2. Концепция игры: Участникам предлагается определить финансовые цели мероприятия

3. Роли:

- менеджер;

- подрядчик;

- субподрядчик

4.Ожидаемый результат Проигрывание мероприятия, непосредственно приносящего прибыль; самоокупающиеся мероприятия; мероприятия, опосредованно приносящие прибыль; бесприбыльные или планово-убыточные мероприятия. Постоянные и переменные издержки и доходные элементы мероприятия.

Критерии оценки результатов самостоятельной работы

Критериями оценок результатов внеаудиторной самостоятельной работы студента являются:

- уровень освоения студента 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
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДФУ)

НАЗВАНИЕ ШКОЛЫ (ФИЛИАЛА)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине «Ивент-менеджмент»
Направление подготовки 51.04.03 Социально-культурная деятельность
магистерская программа «Социально-культурная деятельность»
Форма подготовки очная

Владивосток
2016

Паспорт фонда оценочных средств по дисциплине «Ивент-менеджмент»:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
(ОК-8) готовностью к принятию ответственности за свои решения в рамках профессиональной компетенции, способность принимать нестандартные решения, разрешать проблемные ситуации	Знает	профессиональные компетенции менеджера социально-культурной деятельности
	Умеет	Принимать на себя ответственность за принятие решений
	Владеет	способностью к принятию ответственности за свои решения в рамках профессиональной компетенции, способность принимать нестандартные решения, разрешать проблемные ситуации
(ПК-20) способностью оценивать затраты и результаты деятельности учреждений социально-культурной сферы при решении воспитательных задач, проведении культурно-просветительной деятельности и организации досуга населения	Знает	стоимость различных видов мероприятий социально-культурной сферы
	Умеет	применять на практике знание о стоимости различных видов мероприятий социально-культурной сферы
	Владеет	способностью оценивать затраты и результаты деятельности учреждений социально-культурной сферы при организации различных мероприятий
(ПК-21) способностью разрабатывать планы и программы организации деятельности учреждений культуры, предприятий сферы рекреации и индустрии досуга	Знает	основные принципы планирования программ учреждений культуры
	Умеет	разрабатывать планы программ учреждений культуры
	Владеет	навыками по разработ планов и программы организации деятельности учреждений культуры, предприятий сферы рекреации и индустрии досуга
(ПК-22) способностью к формированию систем инновационного маркетинга культурных услуг учреждений социально-культурной сферы, продвижения социокультурных продуктов (проектов, программ)	Знает	основы инновационного маркетинга
	Умеет	использовать на практике основы инновационного маркетинга
	Владеет	навыками к к формированию систем инновационного маркетинга культурных услуг учреждений социально-культурной сферы, продвижения социокультурных продуктов (проектов, программ)

Перечень оценочных средств

№ п/п	Контролируемые модули/ разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства - наименование	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Модуль 1. Теоретические основы ивент-менеджмента	ОК-8	Знает	УО-1 собеседование	Вопросы к экзамену № 1 - 7
		ОК-8	Умеет	УО-1 собеседование	
		ОК-8	Владеет	ПР-1 тест	
2	Модуль 2. Управление мероприятием	ПК-20, 21	Знает	УО-1 собеседование	Вопросы к экзамену № 8 - 16
		ПК-20, 21	Умеет	УО-1 собеседование	
		ПК-20, 21	Владеет	ПР-1 тест	
3	Модуль 3. Управление творческим процессом	ПК-22	Знает	УО-1 собеседование	Вопросы к экзамену № 17 - 28
		ПК-22	Умеет	ПР-10 Деловая игра	
		ПК-22	Владеет	ПР-10 Деловая игра	

Шкала оценки уровня сформированности компетенций

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции		критерии	показатели
(ОК-8) готовностью к принятию ответственности за свои решения в рамках профессиональной компетенции, способность принимать нестандартные решения, разрешать проблемные ситуации	знает (пороговый уровень)	профессиональные компетенции и менеджера социально-культурной деятельности	Знание компетенций менеджера социально-культурной деятельности	Способность брать на себя ответственность за принятие решений менеджмента

			сти разного уровня	
	умеет (продвину тый)	Принимать на себя ответствен ность за принятие решений	Умение видеть основные цели; определят ь задачи; вести за собой коллектив и принимат ь ответстве нность за принятые решения	Способност ь четко и ясно излагать стоящие перед коллективо м задачи и способы их решения. И, брать на себя ответственн ость за управленчес кое решение
	Владеет (высокий)	Способность ю к самостоятел ьному обучению новым методам исследовани я, к изменению научного и научно- производств енного профиля своей профессиона льной деятельност и	Владение информац ией в различны х областях культуры для обучения методам работы с коллектив ом	Способност ь произвести анализ выбранных методов работы с коллективо м, понимая всю ответственн ость за принятые решения

<p>(ПК-20) способностью оценивать затраты и результаты деятельности учреждений социально-культурной сферы при решении воспитательных задач, проведении культурно-просветительной деятельности и организации досуга населения</p>	<p>знает (пороговый уровень)</p>	<p>стоимость различных видов мероприятий социально-культурной сферы</p>	<p>Знает термины «затраты», «результаты» деятельности организаций социально-культурной сферы</p>	<p>Способность определить соотношение результатов и затрат на проведение мероприятия</p>
	<p>умеет (продвинутый)</p>	<p>применять на практике знание о стоимости различных видов мероприятий социально-культурной сферы</p>	<p>Умеет системно подходить к социально-культурной сфере, разумно распределять средства для проведения мероприятия</p>	<p>Способность системно мыслить и анализировать процессы, собирать необходимую информацию при проведении мероприятия, чтобы затраты были адекватны результатам</p>
	<p>владеет (высокий)</p>	<p>способность оценивать затраты и результаты деятельности учреждений социально-культурной сферы при организации различных мероприятий</p>	<p>Владеет формами и методами финансового анализа в различных сферах социальной культуры</p>	<p>Способность системно мыслить, знать новые тенденции развития социально-культурной сферы; выбрать при проведении мероприятия такую</p>

			деятельности	систему затрат, которая адекватна мероприятию
(ПК-21) способностью разрабатывать планы и программы организации деятельности учреждений культуры, предприятий сферы рекреации и индустрии досуга	знает (пороговый уровень)	основные принципы планирования программ учреждений культуры	Знает понятия «планирование», особенности менеджмента в социальной-культурной сфере.	Способность описать теорию разработки планов при организации мероприятия
	умеет (продвинутый)	разрабатывать планы программ учреждений культуры	Умение представить ситуацию при проведении мероприятия, разработать планы разного уровня	Способность комплексно мыслить в роли менеджера социально-культурной сферы; представлять систему планирования
	владеет (высокий)	навыками по разработки планов и программы организации деятельности учреждений культуры, предприятий сферы рекреации и индустрии досуга	Владеет технологиями планирования при организации мероприятий.	Способность планировать мероприятие, выбрать систему планов соответствующую уровню мероприятия

<p>(ПК-22) способностью к формированию систем инновационного маркетинга культурных услуг учреждений социально-культурной сферы, продвижения социокультурных продуктов (проектов, программ)</p>	<p>Знает (пороговый уровень)</p>	<p>основы инновационного маркетинга</p>	<p>Знание форм маркетинговых исследований в социальной-культурной сфере</p>	<p>Способность к выбору из системы маркетинга инновационную форму при проведении мероприятия</p>
	<p>Умеет (продвинутой)</p>	<p>использовать на практике основы инновационного маркетинга</p>	<p>Умение применить инновационный маркетинг при организации мероприятия</p>	<p>Способность применить маркетинговое исследование для проведения мероприятия</p>
	<p>Владеет (высокий)</p>	<p>навыками к формированию систем инновационного маркетинга культурных услуг учреждений социально-культурной сферы, продвижения социокультурных продуктов (проектов,</p>	<p>Владеет методами критики маркетинговых исследований, может выбрать инновационную маркетинговую стратегию при проведении мероприятия</p>	<p>Способность к анализу маркетинговой ситуации и умение выработать решение в соответствующей маркетинговой ситуации</p>

		программ)		
--	--	-----------	--	--

Методические рекомендации, определяющие процедуры оценивания результатов освоения дисциплины

В процессе изучения дисциплины «Ивент-менеджмент» 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 «Ивент-менеджмент» 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.

Перечень вопросов к экзамену

1. Индустрия развлечений и массовых и корпоративных мероприятий.
2. Исторические корни индустрии развлечений. Масштабы и темпы развития технологий организации собраний, досуговых и корпоративных мероприятий.
3. Возможности для массовых мероприятий и корпоративных развлечений в разных странах. Международные массовые мероприятия.
4. Типология и классификация мероприятий.
5. Компетенции и обязанности ивент-менеджера.

6. Ивент-менеджмент как инструмент управления персоналом.
7. Сценарно-драматургическая основа развлекательного мероприятия.
8. Литературный сценарий как основа мероприятия и сценарий-план мероприятия.
9. Образно-смысловой ход сценария и его триединство (образно-игровой ход, декоративно-образный, образно-музыкальный).
10. Композиционная структура сценария. Экспозиция, завязка, кульминация, развязка драматургического произведения.
11. Монтаж в литературно-художественном творчестве. Изобразительная функция монтажа.
12. Предварительные исследования, разработка и планирование мероприятий.
13. Основные методы определения бюджета мероприятия.
14. Идея и концепция мероприятия.
15. Расчет времени на реализацию проекта.
16. Выбор поставщиков и партнеров и заключение договоров с ними.
17. Виды услуг, необходимых при проведении мероприятия.
18. Специфика работы с агентством.
19. Спонсорский пакет и спонсорские привилегии. Мотивация и стимулирование спонсорства.
20. Общие принципы заключения юридически обязывающих документов (договоров). Ключевые элементы договора.
21. Управление творческим процессом.
22. Продвижение проекта: привлечение внимания к мероприятию, реклама, PR, инструменты маркетинга.
23. Целевые группы воздействия (ЦГВ). Каналы коммуникаций с ЦГВ.
24. «Стимулирование продаж» в отношении мероприятий.
25. Взаимосвязь целей мероприятия и критериев эффективности мероприятия.

26. Финансовые цели мероприятия. Твердые и переменные издержки и доходные элементы мероприятия.

27. Формирование цены услуг в сфере ивент-менеджмента. Внешние и внутренние факторы. Способы минимизации расходов.

28. Будущее индустрии развлечений.

**Критерии выставления оценки студенту на экзамене
по дисциплине «Ивент-менеджмент»**

Баллы (рейтинговой оценки)	Оценка экзамена (стандартная)	Требования к сформированным компетенциям
100-86 баллов	<i>«отлично»</i> <i>«зачтено»</i>	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	<i>«хорошо»</i> <i>«зачтено»</i>	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	<i>«удовлетворительно»</i> <i>«зачтено»</i>	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	<p><i>«неудовлетворительно»</i></p> <p><i>«не зачтено»</i></p>	<p>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.</p>
---------------------	--	--

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.

В рамках курса «Ивент-менеджмент» используются следующие формы контроля:

- 1) Устный опрос (УО):
 - Собеседование (УО-1)
- 2) Письменные работы (ПР):
 - Тест (ПР-1)
 - Деловая игра (ПР-10)

Конкретная привязка выполняемой студентом работы дана в таблице «Контроль достижений целей курса» и «План-график выполнения самостоятельной работы студента».

Вопросы для собеседования

Тема 1. Индустрия развлечений и массовых и корпоративных мероприятий

4. Особенности массовых мероприятий
5. Характеристики корпоративных мероприятий
6. Современная индустрия развлечений России

Тема 2. Типология и классификация мероприятий

3. Разные виды классификаций и типологий мероприятий.
4. Критериями классификации и типологии

Тема 3. Ивент-менеджмент как инструмент управления персоналом

3. Корпоративное событие (мероприятие) – основные типы
4. Корпоративное мероприятие как инструмент формирования системы мотивации персонала

Тема 4. Логистика в ивент-менеджменте

5. Виды кейтеринга
6. Организация обслуживания своими силами и с привлечением сторонних организаций
7. Составление договора
8. Ассортимент продуктов и напитков.

Тема 5. Правовые вопросы организации мероприятия

3. Правовые отношения в event - менеджменте
4. Финансовые риски, эксплуатационные риски, правовые риски

Тема 6. Структурный план проекта

7. Планирование проекта - планирование времени (фазы/вехи), сетевой план, диаграмма Ганта
8. Планирование ресурсов: оценка затрат, планирование затрат, планирование персонала
9. Контроллинг проекта, отчетность
10. Контроль времени / сроков
11. Техники менеджмента
12. Руководство сотрудниками, работа в команде, мотивация, коммуникация

Тема 7. Техники принятия решений

4. Метод практической ценности и таблица решений.
5. Креативные техники - мозговой штурм и морфологический метод.
6. Вспомогательные средства event-менеджмента

Тема 8. Разработка контрольных таблиц для event-мероприятия

5. Порядок разработки контрольных таблиц
6. Регистратор проекта
7. Тейлоринг - степень детализации контрольных таблиц
8. Виды контрольных таблиц: концепция (главная идея); структура проекта; распределение задач; маркетинг; логистика; общие условия; планирование проекта; календарное планирование; ресурсы/затраты

Тема 9. Предварительные исследования, разработка и планирование мероприятий

7. Внешние и внутренние исследования.
8. Использование прошлого опыта заказчиков, организаторов и подрядчиков.
9. SWOT-анализ и интерпретация собственных данных.
10. Анкетирование и опросы участников.
11. Проведение фокус-групп.
12. Интервьюирование.

Тема 10. Основные методы определения бюджета мероприятия

5. Выполнимость проекта
6. Ограничения, налагаемые бюджетом
7. Потребность в дополнительном персонале
8. Расчет времени на реализацию проекта

Тема 11. Сводный план мероприятия и функциональные планы по направлениям

5. Наличие в плане всей необходимой информации: что происходит, когда, кто отвечает, каков результат и стоимость, какие нужны ресурсы.
6. Первичная и вторичная аудитория.
7. Лицо или лица мероприятия.
8. Правило пяти чувств.

Тема 12. Выбор поставщиков и партнеров и заключение договоров с ними

6. Виды услуг, в которых возникает необходимость при проведении мероприятий
7. Услуги по организации мероприятия
8. Услуги по рекламной и PR-поддержке
9. Услуги в месте проведения мероприятия (гостиницы, охрана, поставщики напитков и т.д.)
10. Дополнительные услуги (цветы, перевод, курьерская служба и т.д.)

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

Контрольные тесты для определения минимального уровня освоения программы дисциплины

Отрасль культуры и искусства – это совокупность организаций, основной деятельностью которых связана с ... культурных благ и ценностей.

- А) сохранением
- Б) сохранением и созданием
- В) сохранением, созданием и распространением
- Г) сохранением, созданием, распространением и представлением

К факторам организации культуры НЕ относится:

- А) тип населенного пункта
- Б) исторические и культурные традиции
- В) обеспечение максимальной доступности культурных благ населению
- Г) природно-климатические условия

К организациям культуры НЕ относятся:

- А) театры
- Б) библиотеки
- В) спортивно-оздоровительные комплексы
- Г) гостиницы

К особенностям услуг относятся (несколько вариантов ответов):

- А) неосвязаемость

- Б) разнородность
- В) потребитель не участвует в производстве
- Г) передача собственности
- Д) производство и потребление осуществляются одновременно

Предприятия культуры и искусства отличаются:

- А) составом решаемых задач
- Б) механизмами
- В) подходами
- Г) целями

Соотнесите виды национального хозяйства с их подвидами:

1. Материальное производство	а. Здравоохранение
2. Социальная сфера	б. Промышленность
	в. Сельское хозяйство
	г. Наука

К функциям культуры НЕ относится:

- А) воспитательная
- Б) здравоохранительная
- В) идеологическая
- Г) коммуникативная
- Д) экономическая

Соотнести виды и подвиды деятельности в сфере культуры:

1. Художественное творчество	а. Архивное дело
2. Сохранение культурного наследия	б. Исполнительское искусство
3. Клубная и развлекательная деятельность	в. Радио, ТВ, Интернет
4. Массовое создание и распространение культурных благ	г. Шоу-бизнес

А) 1-а, 2-б, 3-в, 4-г

Б) 1-б, 2-а, 3-г, 4-в

В) 1-в, 2-г, 3-а, 4-б

Г) 1-г, 2-в, 3-б, 4-а

К ресурсам производства в культуре относятся

А) трудовые

Б) организационные

В) природные

Г) организационные

Д) административные

Типы финансирования в культуре

А) рыночный

Б) бюджетный

В) иностранный

Г) национальный

Формы частного финансирования

А) рыночная

Б) спонсорство

В) патронаж

Г) благотворительность

Факторы удорожания себестоимости услуг культуры

А) природный

Б) государственная политика

В) стоимость рабочей силы

Механизмы государственного регулирования ВЭД

- А) таможенные пошлины
- Б) курс иностранной валюты
- В) курс национальной валюты
- Г) курс доллара

Какие показатели культурно-массового мероприятия являются количественными

- А) Кадровые ресурсы
- Б) Природные ресурсы
- В) Финансовые ресурсы
- Г) Информационные ресурсы

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 деловых игр

Занятие 1. Понятие креативности, творческого решения производственной или управленческой задачи (2 час. из них 2 час. с использованием МАО – деловая игра)

Деловая игра

1. Тема: Рекламное агентство «Прибой»

2. Концепция игры: Участникам предлагается сыграть роли менеджеров рекламного агентства, которым поступил заказ на продвижение образовательной программы «Социально-культурная деятельность». Необходимо использовать креативные методы: мозговой штурм и его

модификации, программно-ролевой метод генерирования идей, техника ликвидации тупиковых ситуаций и т.д.

3. Роли:

- Директор;
- Оптимист;
- Пессимист;
- Экстраверт;
- Интроверт;

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

Занятие 2. Продвижение: привлечение внимания к мероприятию, реклама, PR и другие инструменты маркетинга (2 час. из них 2 час. с использованием МАО – деловая игра)

Деловая игра

1. Тема: Отдел по связям с общественностью в Театре

2. Концепция игры: Участникам предлагается сыграть роли менеджеров отдела, которым поступило задание на продвижение спектакля, необходимо продать 90% билетов. Необходимо использовать креативные методы: мозговой штурм и его модификации, программно-ролевой метод генерирования идей, техника ликвидации тупиковых ситуаций и т.д.

3. Роли:

- начальник отдела;
- сотрудники;

4.Ожидаемый результат: объяснить коммуникационные стратегии создания благоприятной среды реализации проекта. Целевые группы воздействия (ЦГВ). Каналы коммуникаций с ЦГВ. PR как инструмент согласования разных интересов различных задействованных в проекте общественных групп и механизм обеспечения обратной связи в процессе подготовки и проведения мероприятия.

Занятие 3. Реклама как механизм убеждения и побуждения, средство формирования и стимулирования «спроса» на мероприятие (2 час. из них 2 час. с использованием МАО – деловая игра)

Деловая игра

1. Тема: Отдел по связям с общественностью в праздничном агентстве

2. Концепция игры: Участникам предлагается сыграть роли менеджеров отдела, которым поступило задание на организацию фестиваля.

3. Роли:

- начальник отдела;
- сотрудники;

4. Ожидаемый результат: разработать рекламную стратегию. Создание эффективного рекламного сообщения и определение каналов его распространения.

Занятие 4. Оценка результатов мероприятия (2 час. из них 2 час. с использованием МАО – деловая игра)

Деловая игра

1. Тема: Разработать план корпоративного мероприятия

2. Концепция игры: Участникам предлагается сыграть роли менеджеров отдела, которым поступило задание на организацию корпоративного мероприятия.

3. Роли:

- начальник отдела;
- сотрудники;

4. Ожидаемый результат: предложить критерии эффективности мероприятия. Показать взаимосвязь целей и критериев эффективности. Финансовая эффективность. Эффективность некоммерческих мероприятий.

Занятие 5. Финансовый менеджмент мероприятий (2 час. из них 2 час. с использованием МАО – деловая игра)

Финансовые цели мероприятия. Мероприятия, непосредственно приносящие прибыль; самоокупающиеся мероприятия; мероприятия, опосредованно приносящие прибыль; бесприбыльные или планово-убыточные мероприятия. Постоянные и переменные издержки и доходные элементы мероприятия. Планируемый доход как разница между суммой доходных элементов и всех издержек мероприятия. Финансовый план мероприятия как план денежных потоков. Финансовые отношения клиента, подрядчика и субподрядчиков.

Деловая игра

1. Тема 1: Финансовый план мероприятия

2. Концепция игры: Участникам предлагается определить финансовые цели мероприятия

3. Роли:

- менеджер;
- подрядчик;
- субподрядчик

4. Ожидаемый результат Проигрывание мероприятия, непосредственно приносящего прибыль; самоокупающиеся мероприятия; мероприятия, опосредованно приносящие прибыль; бесприбыльные или планово-убыточные мероприятия. Постоянные и переменные издержки и доходные элементы мероприятия.

Критерии оценки участников деловой 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.