

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»

Факультет культуры и искусств

Кафедра культуроведения и социокультурных проектов

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета



Т. М. Кожевникова

«21» июня 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине Б1.В.14 Цифровые технологии в индустрии досуга

Направление подготовки/специальность: 51.03.03 - Социально-культурная деятельность

Профиль/направленность/специализация: Менеджмент социально-культурной деятельности

Уровень высшего образования: бакалавриат

Квалификация: Бакалавр

год набора: 2023

Тамбов, 2023

Автор программы:

Кандидат педагогических наук, доцент Мурзина Ольга Борисовна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03 - Социально-культурная деятельность (уровень бакалавриата) (приказ Министерства образования и науки РФ от «06» декабря 2017 г. № 1179).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры культуроведения и социокультурных проектов «14» июня 2023 г. Протокол № 11

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Факультета культуры и искусств, Протокол от «21» июня 2023 г. № 6.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|----|
| 1. Цели и задачи дисциплины..... | 4 |
| 2. Место дисциплины в структуре ОП Бакалавриата..... | 6 |
| 3. Объем и содержание дисциплины..... | 6 |
| 4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства..... | 12 |
| 5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)..... | 22 |
| 6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины..... | 24 |
| 7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы..... | 26 |

1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

ПК-2 Готов к реализации технологий менеджмента и маркетинга в сфере социально-культурной деятельности

1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

- организационно-управленческий
- педагогический

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сферах: 01 Образование и наука (в сфере дошкольного, начального общего, среднего общего образования, дополнительного образования детей и взрослых), 03 Социальное обслуживание (в сфере социального обеспечения; в сфере удовлетворения культурных потребностей социально незащищенных групп населения посредством приобщения к социально-культурной деятельности)

1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

| Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта) | Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия | Индикаторы достижения компетенций |
|---|---|-----------------------------------|
|---|---|-----------------------------------|

| | | |
|---|--|---|
| <p>- А Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования</p> <p>- А/01.6 Общепедагогическая функция. Обучение</p> <p>- А/02.6 Воспитательная деятельность</p> <p>- А/03.6 Развивающая деятельность</p> <p>- В Педагогическая деятельность по проектированию и реализации основных общеобразовательных программ</p> <p>- В/01.5 Педагогическая деятельность по реализации программ дошкольного образования</p> <p>- В/02.6 Педагогическая деятельность по реализации программ начального общего образования</p> <p>- В/03.6 Педагогическая деятельность по реализации программ основного и среднего общего образования</p> <p>- А Преподавание по дополнительным общеобразовательным программам</p> <p>- А/01.6 Организация деятельности обучающихся, направленной на освоение дополнительной общеобразовательной программы</p> <p>- А/02.6 Организация досуговой деятельности обучающихся в процессе реализации дополнительной общеобразовательной программы</p> <p>- А/03.6 Обеспечение взаимодействия с родителями (законными представителями) обучающихся, осваивающих</p> | <p>ПК-2 Готов к реализации технологий менеджмента и маркетинга в сфере социально-культурной деятельности</p> | <p>Реализует цифровые технологии в управлении индустрией досуга</p> |
|---|--|---|

1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

ПК-2 Готов к реализации технологий менеджмента и маркетинга в сфере социально-культурной деятельности

| № п/п | Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи | Форма обучения | | | | | | | | | | | | | |
|----------|--|--------------------|---|---|---|---|---|----------------------|---|---|---|---|---|---|--|
| | | Очная (семестр) | | | | | | Заочная (семестр) | | | | | | | |
| | | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 1 | Ивент-менеджмент | | | + | | | | | | + | | | | | |
| 2 | Информационно-коммуникативная культура специалиста | | | + | | | | | | + | | | | | |
| 3 | Ознакомительная практика | | + | | | | | | + | | | | | | |
| 4 | Организация досуговой деятельности в режиме онлайн | | | + | | | | | | + | | | | | |
| 5 | Основы виртуальной досуговой коммуникации | | | + | | | | | | + | | | | | |
| 6 | Основы менеджмента социально-культурной деятельности | + | | | | | | + | | | | | | | |
| 7 | Постановка шоу-программ | | | + | + | | | | | | | + | + | | |
| 8 | Преддипломная практика | | | | | | + | | | | | | | + | |
| 9 | Социально-культурное проектирование | | | + | | | | | | | + | | | | |
| 10 | Теория и практика менеджмента социально-культурной деятельности | + | + | + | + | | | + | + | + | + | | | | |
| 11 | Теория и практика связей с общественностью и маркетинговые коммуникации | | | | + | + | | | | | | + | + | | |
| 12 | Экономика и управление в сфере культуры | | | + | + | + | | | | + | + | + | | | |

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата:

Дисциплина «Цифровые технологии в индустрии досуга» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 51.03.03 - Социально-культурная деятельность.

Дисциплина «Цифровые технологии в индустрии досуга» изучается в 7, 8 семестрах.

3. Объем и содержание дисциплины

3.1. Объем дисциплины: 3 з.е.

Очная: 3 з.е.

Заочная: 3 з.е.

| Вид учебной работы | Очная (всего часов) | Заочная (всего часов) |
|--------------------------------------|------------------------|--------------------------|
| Общая трудоёмкость дисциплины | 108 | 108 |
| Контактная работа | 48 | 20 |
| Лекции (Лекции) | 16 | 8 |
| Практические (Практ. раб.) | 32 | 12 |
| Самостоятельная работа (СР) | 60 | 84 |
| Зачет | - | 4 |

3.2.Содержание курса:

| № темы | Название раздела/темы | Вид учебной работы, час. | | | | | | Формы текущего контроля |
|-----------|--|--------------------------|---|----------------|---|----|----|---|
| | | Лекции | | Практ. раб. | | СР | | |
| | | О | З | О | З | О | З | |
| 7 семестр | | | | | | | | |
| 1 | Понятие индустрии досуга, цифровые технологии: сущность и специфика | 2 | 1 | 5 | 2 | 10 | 14 | Опрос; Практическое задание |
| 2 | Предпосылки формирования цифровой культуры и структуры техническо-технол огических средств | 3 | 2 | 6 | 2 | 10 | 14 | Научный доклад |
| 3 | Функциональные возможности цифровых технологий в индустрии досуга | 3 | 1 | 6 | 2 | 10 | 14 | Практическое задание; Тестирование |
| 4 | Классификация проектов медиаиндустрии | 2 | 1 | 5 | 2 | 10 | 14 | Научный доклад; Практическое задание; Опрос |
| 5 | Проекты кинематографии в области цифровых технологий | 3 | 2 | 5 | 2 | 10 | 14 | Опрос; Практическое задание |
| 6 | Инновационные технологии в индустрии досуга | 3 | 1 | 5 | 2 | 10 | 14 | Практическое задание; Тестирование |

Тема 1. Понятие индустрии досуга, цифровые технологии: сущность и специфика (ПК-2)

Лекция.

Современная индустрия досуга в России развивается в ситуации роста потребностей населения в новых формах досуга и явной недостаточности

объективных возможностей для их удовлетворения (финансовых, ресурсных, инфраструктурных). О необходимости разработки понятия «индустрия досуга» в российском культуроведении заговорили на рубеже 80-х – 90-х гг. XX века. Именно в таком плане этот термин упоминается (наряду с другими досуговедческими терминами) в работе Т.Г. Киселевой «Теория досуга за рубежом» и др. Понятие «Индустрия досуга» как основа достаточно разветвленной системы обеспечения культурно-досуговой деятельности; индустрия досуга опирается на достижения в области архитектуры, строительства, дизайна и особенно, компьютерной техники. Индустрия досуга рассматривается ни много ни мало как основа системы обеспечения досуговой деятельности. Немаловажно и утверждение автора о роли компьютерной техники в формировании данного явления.

Практическое занятие.

1. Медиаиндустрия как комплекс средств и технологий, объединяющий элементы разнородной информационной среды (текст, музыка, речь, графика, фото, видео) в однородном цифровом представлении.
2. Техника и технологии, используемые в кинотеатральных комплексах.
3. Техника и технологии, используемые при организации музейных и выставочных инсталляций.
4. Техника и технологии, используемые в кино-, фото- студийных комплексах
5. Выходные характеристики элементов технологической среды медиаиндустрии, учитывающие требования слушателей-зрителей и возможности технико-технологических средств.

Задания для самостоятельной работы.

Задание: Проанализировать целевую аудиторию аудиовизуальных СМИ. Проанализировать целевую аудиторию печатных и электронных СМИ.

Список вопросов:

1. Техника и технологии, используемые в кинотеатральных комплексах.
2. Техника и технологии, используемые при организации музейных и выставочных инсталляций.
3. Техника и технологии, используемые в кино-, фото- студийных комплексах.
4. Использование графического и параметрического моделирования для формирования вариантов технологической среды индустрии досуга.

Тема 2. Предпосылки формирования цифровой культуры и структуры технико-технологических средств (ПК-2)

Лекция.

«Капитализм как первый компьютер» (Бродель). Вычисления, базы данных и динамика капитализма в массовых обществах. Влияние индустрии развлечений. Технологии и политика войны. Новая научная парадигма: кибернетика, теория систем, теория коммуникации. Мирный компьютер: контркультурные движения и технологический энтузиазм. Влияние Модернизма и художественного авангарда. Научная фантастика.

Медиаиндустрия как комплекс средств и технологий, объединяющий элементы разнородной информационной среды (текст, музыка, речь, графика, фото, видео) в однородном цифровом представлении. Выходные характеристики элементов технологической среды медиаиндустрии, учитывающие требования слушателей-зрителей и возможности технико-технологических средств. Использование графического и параметрического моделирования для формирования вариантов элементно-технологической среды медиаиндустрии на этапах тестирования.

Практическое занятие.

1. Использование графического и параметрического моделирования для формирования вариантов элементно-технологической среды медиаиндустрии.

- 2 Методы анализа вариантов проектов технологической среды медиаиндустрии на основе функциональных требований и принципа эксплуатационной технологичности (рациональной простоты конструкции, максимальной надежности отдельных элементов и конструкции в целом, блочно-модульного принципа построения, удобства обслуживания, возможности совмещения элементов различных производителей, наличия спектра дополнительных устройств, мобильности программного обеспечения).
- 3 Реализация принципа объединения разнородных элементов информационной среды в однородном цифровом представлении на основе мультимедийных технологий.
- 4 Функциональные возможности цифровых технологий: отсутствие искажений при многократном копировании, долговечное хранение информации, удобство передачи и преобразования информации.
- 5 Области внедрения и распространения цифровых технологий.

Задания для самостоятельной работы.

Задание: Проанализировать мультимедийные средства и технологии, используемые при создании интерактивных выставочных инсталляций.

- 1 Области внедрения и распространения цифровых технологий.
- 2 Сравнительный анализ функциональных особенностей пленочного и цифрового кинопоказа.
- 3 Технологии реализации систем 3D кинопоказа.
- 4 Сравнительный анализ основных технологий формирования цифрового изображения.

Тема 3. Функциональные возможности цифровых технологий в индустрии досуга (ПК-2)

Лекция.

Реализация принципа объединения разнородных элементов информационной среды в однородном цифровом представлении на основе мультимедийных технологий. Функциональные возможности цифровых технологий: отсутствие искажений при многократном копировании, долговечное хранение информации, удобство передачи и преобразования информации. Области внедрения и распространения цифровых технологий. Сравнительный анализ функциональных особенностей пленочного и цифрового кинопоказа. Технологии реализации систем 3D кинопоказа, перспективные технологии

демонстрации 3D киноконтента, обеспечивающие уменьшение таких артефактов изображения, как размытие объектов при движении, дрожание, эффект стробирования. Сравнительный анализ основных технологий формирования цифрового изображения. Направления совершенствования технологии DLP. Функциональные особенности технологий изготовления отдельных элементов мультимедийной техники: технологий оптоволоконных линий, дисплейных технологий, технологий изготовления источников света, технологий виртуального моделирования в медиаиндустрии, включая размерную обработку и фотолитографию, технологий экранов; технологий изготовления средств 3D кинопоказа, беспроводных технологий, технологии сканеров и др. Функциональные особенности технологий проектирования, оснащения, эксплуатации и сервисного обслуживания мультимедийных комплексов и инсталляций

Практическое занятие.

- 1 Сравнительный анализ функциональных особенностей пленочного и цифрового кинопоказа.
- 2 Технологии реализации систем 3D кинопоказа.
- 3 Сравнительный анализ основных технологий формирования цифрового изображения.
- 4 Лазерная технология как перспективная основа техники кинотеатральных Кино-технологических комплексов при лазерных представлениях, мультимедийных презентациях, в световом дизайне.
- 5 Классификация проектов медиаиндустрии по принципам и методам реализации «бизнес-идеи».
- 6 Особенности проектов, связанных с созданием художественных фильмов, рекламных роликов, сериалов, новостных сюжетов, спортивных новостей.

Задания для самостоятельной работы.

Задание: Проанализировать традиционные технологии создания оптических спецэффектов в кино и технологии спецэффектов в цифровом кино.

- 1 Лазерная технология как перспективная основа техники кинотеатральных Кино-технологических комплексов при лазерных представлениях, мультимедийных презентациях, в световом дизайне.
- 2 Классификация инновационных проектов медиаиндустрии по функциональному назначению.
- 3 Проекты в области технологий инжиниринга

Тема 4. Классификация проектов медиаиндустрии (ПК-2)

Лекция.

Классификация проектов медиаиндустрии по принципам и методам реализации «бизнес-идеи». Проекты, связанные с созданием художественных фильмов, рекламных роликов, сериалов, новостных сюжетов, спортивных новостей. Проекты, связанные с организацией предприятий: оказывающих мультимедийные услуги; мультиплексы; кинотехнологические комплексы, выполняющие контрольные функции; реализующие проекты индустрии развлечений. Проекты по реализации инновационных технологий (виртуальное проектирование и моделирование, лазерные технологии, видеомэппинг).

Классификация инновационных проектов медиаиндустрии по функциональному назначению. Проекты индустрии развлечений: проекты в области фильмопроизводства и визуализации контента; проекты и технологии кинопоказа (цифровые технологии, 3D, 4DX кинопоказ); мультимедийное обеспечение кино-, теле-, видеофестивалей, форумов (технологии видеомэппинга на культурно-массовых мероприятиях; технологий дополненной реальности; реализация лазерных инсталляций). Информационнокоммуникационные проекты, связанные с разработкой информационного контента и образовательных ресурсов, мультимедийное обслуживание спортивных, массовых мероприятий, конференций, симпозиумов.

Практическое занятие.

- 1 Особенности проектов, связанных с организацией предприятий медиаиндустрии.
- 2 Проекты по реализации инновационных технологий (виртуальное проектирование и моделирование, лазерные технологии, видеомэппинг).
- 3 Классификация инновационных проектов медиаиндустрии по функциональному назначению.
- 4 Особенности проектов индустрии развлечений.
- 5 Особенности информационно-коммуникационных проектов.
- 6 Области распространения цифровых технологий.

Задания для самостоятельной работы.

Задание: Сравнительный анализ проектов, связанных с созданием художественных фильмов, рекламных роликов, сериалов, новостных сюжетов, спортивных новостей и проектов, связанных с организацией предприятий медиаиндустрии.

- 1 Понятие инжиниринга как предоставления различных инженерно-консультационных услуг производственного и научно-технического характера.
- 2 Технологии виртуального моделирования изделий и процессов.

Тема 5. Проекты кинематографии в области цифровых технологий (ПК-2)

Лекция.

Области распространения цифровых технологий: в кинотеатрах, домашний просмотр фильмов на больших экранах дома, на дисплеях компьютера, на мобильных устройствах.

Технологические факторы производства и эксплуатации, обеспечивающие для

зрителя: стабильное качество кинопоказа с разрешением 2K и 4K, зрелищность и разнообразие демонстрируемого контента в кинотеатре. Технологические факторы производства и эксплуатации, обеспечивающие для специалистов: возможность воспроизведения 3D-фильмов, демонстрацию фильмов с изменяемым сценарием и интерактивных фильмов; технологическую совместимость российских фильмов с международными рынками проката цифровых фильмов; отказ от монтажных процедур фильмопроизводства. Основы технологии Digital Cinema, способствующие распространению цифрового кинопоказа в кинотеатрах: формат DCP (Digital Cinema Package), обеспечивающий запись на жесткие или оптические диски, передачу сигнала по спутниковым каналам. Функциональные особенности формата: обеспечение требуемого уровня качества изображения и звука, возможность контролировать и управлять показами в сети кинотеатров, отсутствие несанкционированного доступа к контенту. Структура кино-технологического комплекса и технологические особенности оборудования для цифрового показа: проигрыватель и цифровой кинопроектор, отвечающие требованиям DCI. Система организации кинопоказа, контроля и настройки параметров оборудования через компанию-производителя: идентификационная информация об оборудовании, выдача лицензий компаниями, осуществляющими мастеринг.

Практическое занятие.

- 1 Преимущества, получаемые от внедрения цифрового кинопоказа.
- 2 Проекты в области технологий инжиниринга.
- 3 понятие инжиниринга как предоставления различных инженерно-консультационных услуг производственного и научно-технического характера.
- 4 Технологии виртуального моделирования изделий и процессов.

Задания для самостоятельной работы.

Задание: Сравнительный анализ функциональных особенностей пленочного и цифрового кинопоказа. Технологии реализации систем 3D кинопоказа, перспективные технологии демонстрации 3D киноконтента.

- 1 Технологии лазерного сканирования.
- 2 Создание трехмерной CAD модели изделия с помощью «оцифровки» физического прототипа, 3D-принтеры
- 3 Инновационные проекты в области технологий носителей информации.

Тема 6. Инновационные технологии в индустрии досуга (ПК-2)

Лекция.

Проекты в области технологий инжиниринга. Понятие инжиниринга как предоставления различных инженерно-консультационных услуг производственного и научно-технического характера. Обратный инжиниринг (обратная разработка, реверсинжиниринг, reverse engineering) — исследование устройства или программы без копирования, с целью изучения принципа работы, воспроизведения аналогичного объекта, имеющего аналогичные функции.

Технологии виртуального моделирования изделий и процессов в приборостроении, позволяющие повысить эффективность проектирования и технологической подготовки производства. Технологии лазерного сканирования. Создание трехмерной CAD модели изделия с помощью «оцифровки» физического прототипа, 3D-принтеры. Быстрое создание прототипов и производство пластиковых объектов и изделий из разнообразных материалов. Самовоспроизводящееся производство. Инновационные проекты в области технологий носителей информации.

Практическое занятие.

- 1 Технологии лазерного сканирования.
- 2 Создание трехмерной CAD модели изделия с помощью «оцифровки» физического прототипа, 3D-принтеры
- 3 Инновационные проекты в области технологий носителей информации.

Задания для самостоятельной работы.

Задание: Классификация инновационных проектов медиаиндустрии по функциональному назначению

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

4.1. Распределение баллов:

7 семестр

- текущий контроль – 90 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 5 баллов каждый

Распределение баллов по заданиям:

| № те мы | Название темы / вид учебной работы | Формы текущего контроля / срезы | Мах. кол-во баллов | Методика проведения занятия и оценки |
|---------|---|---------------------------------|--------------------|--|
| 1. | Понятие индустрии досуга, цифровые технологии: сущность и специфика | Опрос | 12 | <p>5-4 балла – студент умеет сопоставить полученную при подготовке к практическому занятию информацию, сравнивать разные точки зрения на анализируемую проблему, уметь четко формулировать свои вопросы и отвечать на задаваемые ему вопросы, вести дискуссию с использованием терминологии современной социологии образования</p> <p>3-2 балла - студент умеет применять полученную при подготовке к практическому занятию информацию, отвечать на большинство вопросов, вести дискуссию с использованием терминологии современной социологии образования.</p> <p>1 балл – студент владеет теоретическим материалом по теме практического занятия, иногда затрудняется при ответе на вопросы, не умеет сформулировать свою точку зрения на обсуждаемую проблему</p> <p>Если студент не владеет проблематикой практического занятия, не может отвечать на вопросы, зачитывает ответ по напечатанному тексту – ответ баллами не оценивается.</p> |
| | | Практическое задание | 10 | <p>5 баллов – презентация соответствует теме, структура и оформление отвечает вышеперечисленным требованиям, студент свободно владеет материалом, демонстрирует глубокие, систематизированные знания, свободно отвечает на вопросы используя профессиональную терминологию</p> <p>4 балла – презентация соответствует теме, структура и оформление в основном отвечает вышеперечисленным требованиям, студент владеет представленным материалом, отвечает на заданные вопросы</p> <p>3 балла – в структуре и оформлении презентации имеются недоработки, материал представлен в презентации не рационально, мало иллюстративного материала, студент владеет неполной информацией по теме, затрудняется с ответами на задаваемые вопросы</p> <p>2 балла - в структуре и оформлении презентации имеются недоработки, материал представлен сплошным текстом, мало иллюстративного материала, студент слабо владеет информацией по теме, при ответе использует заготовленный текст, затрудняется с ответами на задаваемые вопросы</p> <p>1 балл - в структуре и оформлении презентации имеются значительные недоработки, материал представлен не по теме, сплошным текстом, мало иллюстративного материала, студент слабо владеет информацией по теме, при ответе использует заготовленный текст, не может отвечать на поставленные дополнительные вопросы</p> |

| | | | | |
|----|--|----------------|----|---|
| 2. | Предпосылки формирования цифровой культуры и структуры технико-технологических средств | Научный доклад | 10 | <p>5 баллов – студент грамотно выстраивает логику своего доклада, раскрывает тему исследования, опираясь на результаты теоретических и эмпирических исследований современных теории и методики социально-культурной деятельности за последние 3-5 лет, демонстрирует оригинальные находки в решении проблемы, намечены перспективы исследования, продемонстрированы хорошие ораторские способности, выступление сопровождается презентацией полученных результатов. Грамотные ответы на дополнительные вопросы</p> <p>4 балла - студент грамотно выстраивает логику своего доклада, раскрывает тему исследования, опираясь на результаты теоретических или эмпирических исследований современной теории и методики организации социально-культурной деятельности последних 5 лет, демонстрирует отдельные оригинальные находки в решении проблемы, перспективы исследования намечены отдельными штрихами, продемонстрированы хорошие ораторские способности, выступление сопровождается презентацией полученных результатов. Даны грамотные ответы на отдельные дополнительные вопросы</p> <p>3 балла - логика выступления в отдельных местах нарушается, тема исследования раскрывается, опираясь на результаты теоретических исследований современной теории и методики социально-культурной деятельности за последние 10 лет, отсутствуют оригинальные находки в решении проблемы, перспективы исследования намечены пунктирно, продемонстрированы средние ораторские способности, выступление сопровождается презентацией полученных результатов, ответы на вопросы требуют уточнения.</p> <p>2 балла – представленные результаты в массе своей не новы, ответ представляет собой простое зачитывание текста, отдельные ответы на дополнительные вопросы требуют уточнения</p> <p>1 балл - представленные результаты в массе своей не новы, ответ представляет собой простое зачитывание текста, студент не может дать ответы на дополнительные вопросы</p> |
|----|--|----------------|----|---|

| | | | | |
|----|---|--------------------------------|----|--|
| 3. | Функциональные возможности цифровых технологий в индустрии досуга | Практическое задание | 10 | <p>Презентация подготавливается по одному из вопросов практического занятия. 5 баллов – презентация соответствует теме, структура и оформление отвечает вышеперечисленным требованиям, студент свободно владеет материалом, демонстрирует глубокие, систематизированные знания, свободно отвечает на вопросы используя профессиональную терминологию</p> <p>4 балла – презентация соответствует теме, структура и оформление в основном отвечает вышеперечисленным требованиям, студент владеет представленным материалом, отвечает на заданные вопросы</p> <p>3 балла – в структуре и оформлении презентации имеются недоработки, материал представлен в презентации не рационально, мало иллюстративного материала, студент владеет неполной информацией по теме, затрудняется с ответами на задаваемые вопросы</p> <p>2 балла - в структуре и оформлении презентации имеются недоработки, материал представлен сплошным текстом, мало иллюстративного материала, студент слабо владеет информацией по теме, при ответе использует заготовленный текст, затрудняется с ответами на задаваемые вопросы</p> <p>1 балл - в структуре и оформлении презентации имеются значительные недоработки, материал представлен не по теме, сплошным текстом, мало иллюстративного материала, студент слабо владеет информацией по теме, при ответе использует заготовленный текст, не может отвечать на поставленные дополнительные вопросы</p> |
| | | Тестирование(контрольный срез) | 5 | <p>5 балла – студент правильно отвечает на 75-100% вопросов в тесте</p> <p>3 балла – студент правильно отвечает на 50-74% вопросов в тесте</p> <p>1 балл – студент правильно отвечает на 25-50% вопросов в тесте.</p> <p>Менее 25% правильных ответов баллов не дает</p> |

| | | | | |
|----|---------------------------------------|----------------|----|---|
| 4. | Классификация проектов медиаиндустрии | Научный доклад | 10 | <p>5 баллов – студент грамотно выстраивает логику своего доклада, раскрывает тему исследования, опираясь на результаты теоретических и эмпирических исследований современных теории и методики социально-культурной деятельности за последние 3-5 лет, демонстрирует оригинальные находки в решении проблемы, намечены перспективы исследования, продемонстрированы хорошие ораторские способности, выступление сопровождается презентацией полученных результатов. Грамотные ответы на дополнительные вопросы</p> <p>4 балла - студент грамотно выстраивает логику своего доклада, раскрывает тему исследования, опираясь на результаты теоретических или эмпирических исследований современных теории и методики организации социально-культурной деятельности последних 5 лет, демонстрирует отдельные оригинальные находки в решении проблемы, перспективы исследования намечены отдельными штрихами, продемонстрированы хорошие ораторские способности, выступление сопровождается презентацией полученных результатов. Даны грамотные ответы на отдельные дополнительные вопросы</p> <p>3 балла - логика выступления в отдельных местах нарушается, тема исследования раскрывается, опираясь на результаты теоретических исследований современных теории и методики социально-культурной деятельности за последние 10 лет, отсутствуют оригинальные находки в решении проблемы, перспективы исследования намечены пунктирно, продемонстрированы средние ораторские способности, выступление сопровождается презентацией полученных результатов, ответы на вопросы требуют уточнения.</p> <p>2 балла – представленные результаты в массе своей не новы, ответ представляет собой простое зачитывание текста, отдельные ответы на дополнительные вопросы требуют уточнения</p> <p>1 балл - представленные результаты в массе своей не новы, ответ представляет собой простое зачитывание текста, студент не может дать ответы на дополнительные вопросы</p> |
|----|---------------------------------------|----------------|----|---|

| | | | | |
|--|--|-----------------------------|-----------|--|
| | | <p>Практическое задание</p> | <p>10</p> | <p>Презентация подготавливается по одному из вопросов практического занятия. 5 баллов – презентация соответствует теме, структура и оформление отвечает вышеперечисленным требованиям, студент свободно владеет материалом, демонстрирует глубокие, систематизированные знания, свободно отвечает на вопросы используя профессиональную терминологию</p> <p>4 балла – презентация соответствует теме, структура и оформление в основном отвечает вышеперечисленным требованиям, студент владеет представленным материалом, отвечает на заданные вопросы</p> <p>3 балла – в структуре и оформлении презентации имеются недоработки, материал представлен в презентации не рационально, мало иллюстративного материала, студент владеет неполной информацией по теме, затрудняется с ответами на задаваемые вопросы</p> <p>2 балла - в структуре и оформлении презентации имеются недоработки, материал представлен сплошным текстом, мало иллюстративного материала, студент слабо владеет информацией по теме, при ответе использует заготовленный текст, затрудняется с ответами на задаваемые вопросы</p> <p>1 балл - в структуре и оформлении презентации имеются значительные недоработки, материал представлен не по теме, сплошным текстом, мало иллюстративного материала, студент слабо владеет информацией по теме, при ответе использует заготовленный текст, не может отвечать на поставленные дополнительные вопросы</p> |
| | | <p>Опрос</p> | <p>5</p> | <p>5-4 балла – студент умеет сопоставить полученную при подготовке к практическому занятию информацию, сравнивать разные точки зрения на анализируемую проблему, уметь четко формулировать свои вопросы и отвечать на задаваемые ему вопросы, вести дискуссию с использованием терминологии современной социологии образования</p> <p>3-2 балла - студент умеет применять полученную при подготовке к практическому занятию информацию, отвечать на большинство вопросов, вести дискуссию с использованием терминологии современной социологии образования.</p> <p>1 балл – студент владеет теоретическим материалом по теме практического занятия, иногда затрудняется при ответе на вопросы, не умеет сформулировать свою точку зрения на обсуждаемую проблему</p> <p>Если студент не владеет проблематикой практического занятия, не может отвечать на вопросы, зачитывает ответ по напечатанному тексту – ответ баллами не оценивается.</p> |

| | | | | |
|----|--|----------------------|----|--|
| 5. | Проекты кинематографии и в области цифровых технологий | Опрос | 10 | <p>5-4 балла – студент умеет сопоставить полученную при подготовке к практическому занятию информацию, сравнивать разные точки зрения на анализируемую проблему, уметь четко формулировать свои вопросы и отвечать на задаваемые ему вопросы, вести дискуссию с использованием терминологии современной социологии образования</p> <p>3-2 балла - студент умеет применять полученную при подготовке к практическому занятию информацию, отвечать на большинство вопросов, вести дискуссию с использованием терминологии современной социологии образования.</p> <p>1 балл – студент владеет теоретическим материалом по теме практического занятия, иногда затрудняется при ответе на вопросы, не умеет сформулировать свою точку зрения на обсуждаемую проблему</p> <p>Если студент не владеет проблематикой практического занятия, не может отвечать на вопросы, зачитывает ответ по напечатанному тексту – ответ баллами не оценивается.</p> |
| | | Практическое задание | 10 | <p>Презентация подготавливается по одному из вопросов практического занятия. 5 баллов – презентация соответствует теме, структура и оформление отвечает вышеперечисленным требованиям, студент свободно владеет материалом, демонстрирует глубокие, систематизированные знания, свободно отвечает на вопросы используя профессиональную терминологию</p> <p>4 балла – презентация соответствует теме, структура и оформление в основном отвечает вышеперечисленным требованиям, студент владеет представленным материалом, отвечает на заданные вопросы</p> <p>3 балла – в структуре и оформлении презентации имеются недоработки, материал представлен в презентации не рационально, мало иллюстративного материала, студент владеет неполной информацией по теме, затрудняется с ответами на задаваемые вопросы</p> <p>2 балла - в структуре и оформлении презентации имеются недоработки, материал представлен сплошным текстом, мало иллюстративного материала, студент слабо владеет информацией по теме, при ответе использует заготовленный текст, затрудняется с ответами на задаваемые вопросы</p> <p>1 балл - в структуре и оформлении презентации имеются значительные недоработки, материал представлен не по теме, сплошным текстом, мало иллюстративного материала, студент слабо владеет информацией по теме, при ответе использует заготовленный текст, не может отвечать на поставленные дополнительные вопросы</p> |

| | | | | |
|----|---|--------------------------------|-----|--|
| 6. | Инновационные технологии в индустрии досуга | Практическое задание | 3 | 3 балла – студент умеет сопоставить полученную при подготовке к практическому занятию информацию, сравнивать разные точки зрения на анализируемую проблему, уметь четко формулировать свои вопросы и отвечать на задаваемые ему вопросы, вести дискуссию с использованием терминологии современной социологии образования 2 балла - студент умеет применять полученную при подготовке к практическому занятию информацию, отвечать на большинство вопросов, вести дискуссию с использованием терминологии современной социологии образования. 1 балл – студент владеет теоретическим материалом по теме практического занятия, иногда затрудняется при ответе на вопросы, не умеет сформулировать свою точку зрения на обсуждаемую проблему Если студент не владеет проблематикой практического занятия, не может отвечать на вопросы, зачитывает ответ по напечатанному тексту – ответ баллами не оценивается. |
| | | Тестирование(контрольный срез) | 5 | 5 баллов – студент правильно отвечает на 75-100% вопросов в тесте 3 балла – студент правильно отвечает на 50-74% вопросов в тесте 1 балл – студент правильно отвечает на 25-50% вопросов в тесте. Менее 25% правильных ответов баллов не дает |
| 7. | Итого за семестр | | 100 | |

Итоговая оценка по зачету выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной шкале. Перевод 100-балльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

| 100-балльная система | Традиционная система |
|----------------------|----------------------|
| 50 - 100 баллов | Зачтено |
| 0 - 49 баллов | Не зачтено |

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Научный доклад

Тема 2. Предпосылки формирования цифровой культуры и структуры технико-технологических средств

Тема 4. Классификация проектов медиаиндустрии

- 1 Записи концертов, спектаклей и культурно-массовых мероприятий
- 2 Виртуальные выставки
- 3 Акции в соцсетях
- 4 Онлайн конкурсы
- 5 Онлайн игры
- 6 Показ мастер классов
- 7 Рекомендации фильмов
- 8 Онлайн трансляции

Опрос

Тема 1. Понятие индустрии досуга, цифровые технологии: сущность и специфика

- 1 Проблемы информатизации в контексте материальной культуры.

- 2 Информация и эволюция культуры.
- 3 Характеристика современных понятий анализа цифровой культуры.
- 4 Теория медиа-генезиса культуры М. Маклюэна.
- 5 Критическая традиция в анализе цифровой культуры.
- 6 Роль контр-культуры в формировании цифровой культуры.
- 7 Значение военно-политических аспектов в динамике информатизации.
- 8 Виртуальность и художественные практики пост-современности.
- 9 Многообразие художественных практик техно-искусства.
- 10 Информационные технологии и современная музыка.
- 11 Информационные технологии и современная визуальная культура.
- 12 Информатизация и глобализация.

Тема 4. Классификация проектов медиаиндустрии

1. Медиаиндустрия как комплекс средств и технологий, объединяющий элементы разнородной информационной среды (текст, музыка, речь, графика, фото, видео) в однородном цифровом представлении.
2. Выходные характеристики элементов технологической среды медиаиндустрии, учитывающие требования слушателей-зрителей и возможности технико-технологических средств.
3. Методы анализа вариантов проектов технологической среды медиаиндустрии

Тема 5. Проекты кинематографии в области цифровых технологий

1. Элементная структура мультимедиа музея
2. Мультимедийные средства и технологии, используемые при создании интерактивных выставочных инсталляций
3. Технологии и средства создания виртуальных экскурсоводов
4. Использование «псевдогологографических» объектов социально-культурной сфере
5. Интерактивные элементы, используемые на выставках и в музеях
6. Практические аспекты устройства Kinect и его аналогов
7. Технологии распознавания в системах видеонаблюдения
8. Функциональные особенности и возможности сканера пленки при реставрации и архивировании фильмов
9. Функциональные особенности и возможности фильм-рекордера при реставрации и архивировании фильмов
10. Традиционные технологии создания оптических спецэффектов в кино

Практическое задание

Тема 1. Понятие индустрии досуга, цифровые технологии: сущность и специфика

- 1 Проблемы информатизации с точки зрения различных культурно-антропологических подходов.
- 2 «Виртуальность» как антропологическая категория.
- 3 Роль военных технологий в процессах информатизации.
- 4 Репрезентация культуры в Интернет.
- 5 Электронная музыка как феномен виртуальной культуры.
- 6 Проблемы информатизации в нарративах популярной культуры.
- 7 «Эффект» как ключевой элемент виртуальной культуры.
- 8 Роль контр-культурных процессов в становлении цифровой культуры.
- 9 Цифровая эстетика в контексте постсовременной культуры.
10. Жизнь в информационном бункере: критическая антропология цифровой культуры.

Тема 3. Функциональные возможности цифровых технологий в индустрии досуга

Тема 4. Классификация проектов медиаиндустрии

- 1 Записи концертов, спектаклей и культурно-массовых мероприятий
- 2 Виртуальные выставки
- 3 Акции в соцсетях
- 4 Онлайн конкурсы
- 5 Онлайн игры
- 6 Показ мастер классов
- 7 Рекомендации фильмов
- 8 Онлайн трансляции

Тема 5. Проекты кинематографии в области цифровых технологий

- 1 Технологии спецэффектов в цифровом кино
- 2 Форматы кадров в кинематографе
- 3 Характеристики, определяющие качество киноизображения
- 4 Характеристики, определяющие качество звуковоспроизведения в кинотеатре
- 5 Основные технологии 3D-кинопоказа
- 6 Оборудование для кинопоказа 3D
- 7 Источники света в кинопроекторах. Лазерные источники света
- 8 Звук в кинотеатре. Особенности системы Dolby Atmos
- 9 Кинопроекционные экраны
- 10 Структура киностудии и ее техническое оснащение

Тема 6. Инновационные технологии в индустрии досуга

- 1 Система раздельной работы студий и съемочных групп (Франции, Италии, Германии), продуцентские фирмы
- 2 Подразделения киноконцерна «Мосфильм», подразделение компьютерной графики
- 3 Структура студии Голливуд
- 4 Принцип работы цифровой видеокамеры
- 5 Реализация функции «Canon Log Gamma» в съемочных камерах
- 6 Основные характеристики камер формата HDR (High Dynamic Range Imaging, HDRI, «изображение высокого динамического диапазона») 8
- 7 Накамерное оборудование
- 8 Электронный стедикам. Назначение, характеристики, модели
- 9 Система дистанционного мониторинга работоспособности цифрового оборудования кинотеатров NOC (Network Operational Center)
- 10 Особенности технологии IMAX

Тестирование

Тема 3. Функциональные возможности цифровых технологий в индустрии досуга

1. Основная задача дизайнера
 - 1 умелое размещение материалов на полосе
 - 2 украшать издание владеть элементами оформления
 - 3 привлечение на свой сайт посетителей продажа печатных изданий
2. Чего чаще всего не хватает фотоснимкам на полосе?
 - 1 информативности и жизни
 - 2 всего хватает

- 3 их должно быть много
 - 4 снимков детей снимков
 - 5 сотрудников редакции
3. Функции иллюстрации -
- 1 дополнительная информация, передача настроения,
 - 2 разбивка текста
 - 3 художественная образовательная
 - 4 притягивают глаз к статье у иллюстрации
 - 5 нет функции, она просто радует глаз

Тема 6. Инновационные технологии в индустрии досуга

1. требования, предъявляемые к оформлению медиаиздания:
- 1 передача смысла каждой публикации;
 - 2 осознание логической связи между отдельными разделами и установлением границ между ними;
 - 3 удобочитаемость;
 - 4 логика между разделами удобочитаемость и графика.
 - 5 много иллюстраций
2. Что учитывает композиционно-графическая модель медиаиздания?
- тип издания,
- особенности конкретной читательской аудитории
- тип издания название только для аудиовизуальных СМИ аудиторию
3. Web-дизайн это
- 1 графическое оформление веб-страниц
 - 2 новая концепция развития сети Интернет
 - 3 «заголовки» семейство XML-форматов
 - 4 дизайн баннеров

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

Типовые вопросы зачета (ПК-2)

Типовые задания для зачета (ПК-2)

1. Понятие, в котором обобщены «условия рекреационно-досуговой деятельности, уровень материально-технической базы, финансово-организационные средства, товары и услуги, производимые и поставляемые сферой досуга и др.» (Д. Кларк и Г. Критчер, 1985) - это:
- А) «индустрия досуга»
 - Б) «дифференцированный подход»
 - В) «свободное время»
 - Г) «социально-культурная деятельность»
2. «Совокупность занятий, которым личность может предаваться по доброй воле, чтобы отдыхать, развлекаться, развивать свою информацию или образование, своё добровольное социальное участие – после выполнения профессиональных, семейных и общественных обязанностей» (Ж. Дюмазедье) – это:
- А) Социальная работа
 - Б) Досуг
 - В) Политическая деятельность
 - Г) Культура
3. Какая из сфер индустрии досуга наименее развита в России?

- А) Индустрия развлечений
 Б) Индустрия гостеприимства
 В) Туристическая индустрия
 Г) Рекламная индустрия
4. Какой формат парка являлся наиболее характерным для России в годы советской власти?
 А) Парк развлечений
 Б) Парк культуры и отдыха
 В) Тематический парк
 Г) Парк приключений
5. «Индустрии досуга – это основа достаточно разветвлённой системы обеспечения культурно-досуговой деятельности; индустрия досуга опирается на достижения в области архитектуры, строительства, дизайна и особенно, компьютерной техники». Кто автор этого определения?
 А) Ю.Н. Кротова
 Б) Г.Н. Новикова
 В) В.Р. Медынский
 Г) В.З. Дуликов

4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

| Оценка | Компетенции | Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата) |
|---------------------------------|-------------|--|
| «зачтено» (50 - 100 баллов) | ПК-2 | На высоком уровне реализует цифровые технологии в управлении индустрией досуга |
| «не зачтено» (0 - 49 баллов) | ПК-2 | Неудовлетворительно реализует цифровые технологии в управлении индустрией досуга |

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

5.1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся: Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части. Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы». В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах. 24 В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература. В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

5.2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине При изучении и проработке теоретического материала необходимо: - просмотреть еще раз презентацию лекции в системе MOODLe, повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы; - при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы: - ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД. - при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

5.3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену. Она включает проработку лекционного материала и рекомендованных источников и литературы по тематике лекций. Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с опорой на размещенные в системе MOODLe презентации, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть выполнен в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки. Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом. В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может: - делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике); - составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора); - готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы); - создавать конспекты (развернутые тезисы).

5.4. Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического занятия с целью более обстоятельного выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы могут участвовать в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д. Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа подлежащего оценке: - правильность ответа по содержанию; - полнота и глубина ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи; - своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе; 25 - использование дополнительного материала; - рациональность использования времени, отведенного на задание. Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов практического занятия. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как: - содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание, соответствие заявленной темы содержанию, соответствие методическим требованиям (цели. ссылки на ресурсы. соответствие содержания и литературы), практическая направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств учебным задачам,

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Основная литература:

1. Аванесова Г.А. Культурно-досуговая деятельность : теория и практика организации : учебное пособие для студентов высших учебных заведений. - Москва: Аспект Пресс, 2006. - 235, [1] с.
2. Ануфриева Н.И., Зинченко Е.О., Каменец А.В., Чумоватов Д.Ю., Щербакова А.И. Социокультурная деятельность в сфере досуга : учеб. пособие. - Москва: Изд-во РГСУ, 2016. - 193 с.
3. Бочарова Н. И., Тихонова О. Г. Педагогика досуга. Организация досуга детей в семье : Учебное пособие для вузов. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 218 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/454288>
4. Бочарова Н. И., Тихонова О. Г. Методика организации досуговых мероприятий. Организация досуга детей в семье : Учебное пособие Для СПО. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 218 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/454506>
5. Бурмистрова Е. В. Методика организации досуговых мероприятий : Учебное пособие Для СПО. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2021. - 150 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/474011>
6. Васильковская, М. И. Педагогика досуга : практикум по дисциплине для обучающихся по направлению подготовки 51.03.03 «социально-культурная деятельность», профили подготовки: «менеджмент детско-юношеского досуга», «постановка и продюсирование культурно-досуговых программ», «менеджмент социально-культурной деятельности», «социально-культурная анимация и рекреация», квалификация (степень) выпускника «бакалавр». - Весь срок охраны авторского права; Педагогика досуга. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2019. - 56 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/108569.html>
7. Великанова Е.В., Апажихова Н.В., Павленко А.В. Методика зрелищно-игрового досуга : учеб.-метод. пособ. по рекреативным технологиям. - Изд. 2-е, перераб. и доп.. - Тамбов: [Изд-во ТРОО "Бизнес. Наука. Общество"], 2011. - 253 с.
8. Веселова, Н. Ю. Организация социально-культурного досуга и управление анимацией в туризме. Часть 2 : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Организация социально-культурного досуга и управление анимацией в. - Краснодар: Южный институт менеджмента, 2007. - 76 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/9583.html>
9. Волобуева Л.Н. Досуг в структуре образа жизни: философско-культурологические аспекты : Автореф.дис.на соиск.учен.степ.канд.филос.наук:(24.00.01). - М., 2004. - 18 с.
10. Гунина Н. А., Шеленкова И. В., Шиповская А. А. Компьютер для работы и досуга : учебное пособие. - Тамбов: Тамбовский государственный технический университет (ТГТУ), 2012. - 137 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=277672>
11. Жарков А.Д., Чижиков В.М. Культурно-досуговая деятельность : учебник для вузов культуры и искусств. - М.: [Моск. гос. ун-т культуры], 1998. - 461 с.
12. Зацепина М. Б. Организация досуговой деятельности в дошкольном образовательном учреждении : Учебное пособие Для СПО. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2021. - 149 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/473041>
13. Исаева И.Ю. Досуговая педагогика : учебное пособие. - Москва: Флинта, 2021. - 196 с. - Текст : электронный // ЭБС «Консультант студента вуза и медвуза» [сайт]. - URL: <https://www.studentlibrary.ru/book/flinta20122524.html>
14. Каменец А. В., Урмина И. А., Заярская Г. В. Основы культурно-досуговой деятельности : Учебник для вузов. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2021. - 185 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/471628>
15. Куприянов Б. В., Миновская О. В., Ручко Л. С. Методика организации досуговых мероприятий. Ролевая игра : Практическое пособие Для СПО. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2021. - 215 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/471323>

16. Цифровизация: Практические рекомендации по переводу бизнеса на цифровые технологии : практическое руководство. - Москва: Альпина Пабlishер, 2019. - 252 с. - Текст : электронный // ЭБС «Консультант студента вуза и медвуза [сайт]. - URL: <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785961428490.html>
17. Артюшенко, В. М., Беянина, Н. В. Цифровые сети доступа технологии xDSL. - 2022-09-20; Цифровые сети доступа технологии xDSL. - Москва: Современная гуманитарная академия, 2010. - 210 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/16910.html>
18. Лаврентьев А. Н., Жердев Е. В., Кулешов В. В., Мясникова Л. Г., Сазиков А. В., Бирюков В. Е., Покровская Л. В., Левина О. Ю. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : Учебник и практикум Для СПО. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 208 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/457117>
19. Слоботчиков, О. Н., Козлов, С. Д., Шатохин, М. В., Попова, С. А., Гончаренко, А. Н. Цифра и власть: цифровые технологии в государственном управлении : коллективная монография. - 2025-08-31; Цифра и власть: цифровые технологии в государственном управлении. - Москва: Институт мировых цивилизаций, 2020. - 268 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/99296.html>

6.2 Дополнительная литература:

1. Сущенко, Л. А. Режиссура детских культурно-досуговых программ : рабочая тетрадь по специальности 071401 «социально-культурная деятельность», специализации «педагогика детского-юношеского досуга». учебно-методическое пособие. - Весь срок охраны авторского права; Режиссура детских культурно-досуговых программ. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2006. - 56 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/22078.html>
2. Сущенко, Л. А. Режиссерские технологии детско-юношеских культурно-досуговых программ : учебно-методическое пособие для обучающихся по направлению подготовки 51.03.03 «социально-культурная деятельность», профиль «менеджер детско-юношеского досуга», квалификация (степень) выпускника «бакалавр». - Весь срок охраны авторского права; Режиссерские технологии детско-юношеских культурно-досуговых прог. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2018. - 95 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/93519.html>
3. Тамб. гос. ун-т им. Г.Р. Державина Методика молодежного досуга : Программа для студ. спец.053100-социально-культурная деятельность. - Тамбов: Изд-во ТГУ, 2001. - 18 с.
4. Щеглов Н. В. На досуге: сборник занимательных задач и головоломок : развлекательное пособие. - Ростов-на-Дону: Ростовское книжное издательство, 1957. - 143 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=575182>

6.3 Методические разработки:

1. Тамбовский государственный университет имени Г. Р. Державина, Администрация Тамбовской области, Автономная некоммерческая организация "Центр развития творческих инициатив "Культурное поколение" Особенности организации онлайн-досуга : коллективная монография. - Тамбов: Принт-Сервис, 2020. - 191 с.
2. ТГУ им.Г.Р.Державина Социальные технологии с сфере культуры и досуга.Опыт.Проблемы.Инновации : Материалы Всеросс.научн.-практ.конференции (ноябрь2001г.). - Тамбов: ТГУ, 2001. - 372 с.

6.4 Иные источники:

1. Сайт Тамбовского государственного университета <http://tsutmb.ru> - <http://tsutmb.ru>
2. Ассоциация История и Компьютер - <http://www.aik-sng.ru>
3. Базовые и прикладные информационные технологии - <http://znanium.com/go.php?id=428860>
4. Библиотека Гумер – гуманитарные науки - <https://www.gumer.info/>

5. Библиотека РАН - <http://www.ras1.ru/>

6. Библиотека электронных ресурсов исторического факультета МГУ имени М.В. Ломоносова - <http://www.hist.msu.ru/ER/Etext/PICT/modern.html> - <http://www.hist.msu.ru/ER/Etext/PICT/modern.html>

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы. Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории. Помещения для самостоятельной работы укомплектованы компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/интерактивная доска). 28 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение: ABBYY FineReader 8.0 Professional Edition Abby FineReader 10.0 Microsoft Windows 10 Проигрыватель Windows Media 11

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

ABBYY FineReader 9.0 Corporate Edition

Adobe Acrobat 8.0 Standart Russian Version Win Full Educ

Google Chrome Google Inc. 12.09.2014 49.0.2623.112

Microsoft .NET Framework 1.1

Microsoft Office Профессиональный плюс 2007

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru. – URL: <https://elibrary.ru>

2. Научная электронная библиотека Российской академии естествознания. – URL: <https://www.monographies.ru>

3. Электронная библиотека ТГУ. – URL: <https://elibrary.tsutmb.ru/>

4. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» . – URL: <http://www.biblioclub.ru>

5. Юрайт: электронно-библиотечная система. – URL: <https://urait.ru>

Электронная информационно-образовательная среда

https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.