

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.ДВ.03.01 Анимация в туризме

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

43.03.02 Туризм

Направленность (профиль)

43.03.02.31 Технология и организация туроператорских и турагентских
услуг

Форма обучения

заочная

Год набора

2022

Красноярск 2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

к.п.н., Доцент, Соболева Наталья Владимировна

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

Целью освоения дисциплины является:

- формирование у студентов теоретических знаний, представления о теоретической, методической и практической стороне организации анимационной деятельности;
- сформировать у обучающегося представление о рекреационной сущности туристской анимации, ее технологии и организации;
- сформировать у обучающегося комплексное представление об анимации как психолого-педагогическом процессе с учетом современных подходов к организации обслуживания туристов;
- сформировать у обучающегося комплексное представление о видах и типах анимационной деятельности, о технологии разработки анимационной программы;
- выработать навыки получения, анализа и обобщения исторической информации и основные приемы анализа источника, литературы и интернет - ресурсов в ходе подготовки и проведения анимационной программы;
- сформировать основы профессиональной культуры в процессе выполнения теоретических и практических заданий по дисциплине, обеспечивающие его квалифицированное участие в деятельности туристских организаций как специалиста-аниматора.

1.2 Задачи изучения дисциплины

Для этого в рамках дисциплины решаются следующие задачи:

- изучение теоретических основ организации анимационной деятельности;
- анализ специфики технологии и организации внедрения анимационных программ в сфере услуг гостеприимства, показателей их качества и эффективности.
- изучение методики создания и проведения анимационных программ;
- ознакомление с формами работы с разными группами туристов;
- характеристика национальных специфик туристов.

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
ПК-3: Способен разрабатывать туристский продукт, соответствующий требованиям потребителей; выявлять приоритетные направления в проектировании туристского продукта	
ПК-3.1: Осуществляет создание новых туристских продуктов и услуг с использованием современных технологий и методов	Особенности взаимодействия анимационной службы Взаимодействовать с объектами управления в анимационной деятельности Навыками эффективной коммуникации

проектирования	
ПК-3.2: Планирует и осуществляет контроль за реализацией проекта, обеспечивать координацию действий со всеми функциональными подразделениями предприятий туристской индустрии	<p>Основы психолого-педагогических аспектов анимационной деятельности</p> <p>Находить необходимую информацию, связанную с потребностями туристов в анимационной деятельности</p> <p>Основами разработки анимационных программ</p>
ПК-3.3: Использует существующие пакеты прикладных программ для решения конкретных задач профессиональной деятельности в туристской индустрии	<p>Экономическое обоснование анимационных туров</p> <p>Предлагать туристам виды анимационных программ</p> <p>Навыками продвижения анимационных программ</p>
УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	
УК-2.1: Формулирует в рамках поставленной цели проекта совокупность взаимосвязанных задач, обеспечивающих ее достижение. Определяет ожидаемые результаты решения выделенных задач	<p>Особенности типов и видов анимационных программ</p> <p>Составлять смету анимационного мероприятия</p> <p>Навыками анализа и обработки данных при планировании анимационной деятельности</p>
УК-2.2: Способен выбирать действующие правовые нормы в рамках поставленных задач	<p>Функции анимационного менеджмента</p> <p>Осуществлять контроль за всеми этапами разработки анимационной программы</p> <p>Навыками работе в команде анимационной службы</p>
УК-2.3: Выбирает оптимальные способы решения задач, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений	<p>Основы психолого-педагогических аспектов анимационной деятельности</p> <p>Находить необходимую информацию, связанную с потребностями туристов в анимационной деятельности</p> <p>Основами разработки анимационных программ</p>

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется с применением ЭО и ДОТ

URL-адрес и название электронного обучающего курса: <https://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=15348>.

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад. час)	Семестр					
		1	2	3	4	5	6

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

		Контактная работа, ак. час.							
№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
1. Исторические аспекты анимационной деятельности									
	1. Анимация как вид культурно-досуговой деятельности и история массовых празднеств и зрелищ.	0,5							
	2. Анимация в странах			1					
	3. Основные тенденции развития художественно-массовых форм анимационной деятельности							12	
	4. История массовых празднеств и зрелищ.	0,5							
	5. Любимый праздник			0,5					
	6. Анимационные программы, их виды и особенности							12	
	7. Изучение теоретического материала							12	
2. Технологический процесс и содержание анимационных программ.									
	1. Сущность анимации в социально-культурном сервисе и туризме.	0,5							
	2. Методика режиссерского разбора			0,5					
	3. Задание с секретом							2	

4. Технологический процесс создания анимационных программ.	1							
5. Сценарный план			1					
6. Анимационная деятельность, как психолого-педагогический процесс							6	
7. Подготовка и разработка анимационных программ, массовых праздников, организация концертов, вечеров отдыха.	1							
8. Разработка анимационной программы. Часть 1. Литературный сценарий и сценография			1					
9. Драматургическая основа. Сценарий - основной вид драматургии анимационной деятельности							24	
10. Игры как эффективная форма анимационной деятельности в туризме.	0,5							
11. Игры в анимации			1					
12. Игровые технологии в анимационной деятельности							12	
13. Составление сметы анимационного мероприятия			1					
14. Подготовка и сдача заданий и тестирования							14	
Всего	4		6				94	

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.1 Печатные и электронные издания:

1. Колокольникова З. У. Педагогическая анимация: учебное пособие для студентов высш. учеб. заведений, обучающихся по направлению 050100.62 Педагогическое образование (профили подготовки: "Информатика и физика", "Математика и информатика", "Русский язык и литература") по направлению 050400 Психолого-педагогическое образование (профиль "Психология и социальная педагогика") (Красноярск: СФУ).
2. Соболев С.В. Анимация в рекреации и туризме: [учеб-метод. материалы к изучению дисциплины для ...49.03.03 - Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм](Красноярск: СФУ).
3. Соболева Н.В. Анимация в туризме: [учеб-метод. материалы к изучению дисциплины для ...43.03.02.01 Технология и организация туроператорских и турагентских услуг](Красноярск: СФУ).
4. Федотов Ю. Н., Востоков И. Е., Федотов Ю. Н. Спортивно-оздоровительный туризм: учебник для студентов вузов по направлению 521900 - Физическая культура и специальности 022300 - Физическая культура и спорт(Москва: Советский спорт).
5. Черняк Ю.М. Режиссура праздников и зрелищ: учеб. пособие(Минск: ТетраСистемс).
6. Бутова Т. Г., Григорьева Е. Г., Соболев С. В. Предпринимательство в сфере физической культуры, спорта и туризма: учебно-методический комплекс [для студентов напр. подготовки 034300.68 "Физическая культура", магистерской программы 034300.68.03 «Менеджмент в физической культуре и спорте»](Красноярск: СФУ).
7. Соболева Н. В. Активные и интерактивные технологии в учебном процессе. На примере Института физической культуры и спорта Сибирского федерального университета: монография(Красноярск: СФУ).
8. Соболева Н.В., Данькова М.Ю. Анимация в рекреации и туризме: [учеб-метод. материалы к изучению дисциплины для ...49.03.03 Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм](Красноярск: СФУ).

4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):

1. WinRAR Standard License – для юридических лиц
2. Office Professional Plus 2007 Russian OLP NL AE
3. Windows Vista Starter 32-bit Russian 1pk DSP OEI DVD-2
4. Adobe Acrobat 8.0 Standard Russian Version Win Full Educ

4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Электронная библиотека Киберленинка [Электронный ресурс]: – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru>
2. Библиотека СФУ [Электронный ресурс]: – Режим доступа: <http://bik.sfu-kras.ru>

5 Фонд оценочных средств

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Учебные столы, стулья, доска, интерактивная доска, проектор, плазменный экран, компьютер, беспроводной микрофон, презентёр (беспроводной пульт управления презентациями), проекционный экран

В период пандемии COVID-2019 дисциплина осваивалась в дистанционном формате. Необходим доступ в интернет, приложение ZOOM на ПК или смартфоне, доступ к e/sfu-kras.ru для работы в электронном курсе.