

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Кемеровский государственный институт культуры
Факультет социально-культурных технологий
Кафедра социально-культурной деятельности

**ПОСТАНОВКА СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ПРОГРАММ
В EVENT-ИНДУСТРИИ**

Рабочая программа дисциплины

Направление подготовки
51.03.03 «Социально-культурная деятельность»

Профиль подготовки
«Технология досуга в социально-культурной сфере»

Квалификация выпускника
Бакалавр

Форма обучения
очная, заочная

Кемерово

Рабочая программа дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03 «Социально-культурная деятельность» (уровень бакалавриата), квалификация (степень) выпускника «бакалавр»

Утверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/> 24.05.2023 г., протокол № 8

Переутверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/> 25.04.2024 г., протокол № 8

Переутверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/> 03.04.2025 г., протокол № 7

Постановка социокультурных программ в event-индустрии: рабочая программа дисциплины по направлению подготовки 51.03.03 «Социально-культурная деятельность», профилю «Технология досуга в социально-культурной сфере», квалификация (степень) выпускника – «Бакалавр» / Л.А. Сущенко – Кемерово: Кемеровский гос. ин-т культуры, 2023. - 32 с. – Текст непосредственный

Автор-составитель:

старший преподаватель Л. А. Сущенко

Содержание рабочей программы дисциплины

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы бакалавриата
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения основной профессиональной образовательной программы
4. Объем, структура и содержание дисциплины
 - 4.1. Объем дисциплины
 - 4.2. Структура дисциплины
 - 4.3. Содержание дисциплины
5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии
 - 5.1 Образовательные технологии
 - 5.2 Информационно-коммуникационные технологии обучения
6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы (СР) обучающихся
7. Фонд оценочных средств
8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
 - 8.1. Основная литература
 - 8.2. Дополнительная литература
 - 8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»
 - 8.4. Программное обеспечение и информационные справочные системы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины
10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья
11. Список ключевых слов

1. Цели освоения дисциплины:

Целью настоящего курса является овладение обучающимися теоретическими и практическими знаниями о технологии управления социокультурным проектом, структурирование основных понятий по проектной культуре в ивент-индустрии.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата.

Дисциплина «Постановка социокультурных программ в event-индустрии» относится к блоку дисциплин части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана основной образовательной программы ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03. «Социально-культурная деятельность», профилю «Технология досуга в социально-культурной сфере».

Изучение дисциплины базируется на полученных в ходе освоения общепрофессиональных и специальных дисциплин, знаниях теоретических основ менеджмента, маркетинга, ивент-менеджмента, практическом владении технологиями постановки социокультурных программ.

Дисциплина «Постановка социокультурных программ в event-индустрии» способствует более качественному освоению дисциплин «Организация массовых форм культурно-досуговых программ», «Основы социально-культурного проектирования», «Режиссерские основы социально-культурной деятельности», «Продюсирование в сфере культуры».

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций и индикаторов их достижений:

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций		
	знать	уметь	владеть
УК-3 - способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	- особенности, правила и приемы социального взаимодействия в команде; - особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей деятельности; - основные теории мотивации, лидерства; - стили лидерства и возможности их применения в различных ситуациях.	- организовать собственное социальное взаимодействие в команде; - определять свою роль в команде; - принимать рациональные решения и обосновывать их; - планировать последовательность шагов для достижения заданного результата.	- навыками организации работы в команде для достижения общих целей; - навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики.
ПК-1 - готов к участию в апробации и внедрении инновационных технологий социально-культурной	- методы апробации инноваций; - основные этапы и процедуру внедрения новых	- применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной	- навыками внедрение новых технологий социально-культурной деятельности; - навыками оценки

деятельности	технологий социально-культурной деятельности.	разработки; - выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности; - разрабатывать планы внедрения новых технологий социальнокультурной деятельности.	эффективности внедрения инновационных технологий.
ПК-5. - готов к поддержке современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	- сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения.	- формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	- навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества.

Перечень обобщённых трудовых функций и трудовых функций, имеющих отношение к профессиональной деятельности выпускника:

Профессиональные стандарты	Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции
01.001 Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)»	Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	Воспитательная деятельность
		Развивающая деятельность
01.003 Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»	Преподавание по дополнительным общеобразовательным программам	Организация досуговой деятельности обучающихся в процессе реализации дополнительной общеобразовательной программы
	Организационно-педагогическое обеспечение реализации дополнительных общеобразовательных программ	Организация и проведение массовых досуговых мероприятий
01.005 Профессиональный стандарт «Специалист в области воспитания»	Организация воспитательной деятельности в образовательной организации во взаимодействии с детскими и молодежными общественными	Организация взаимодействия с детскими и молодежными общественными объединениями

	объединениями	
	Социально-педагогическая поддержка обучающихся в процессе социализации	Организация социально-педагогической поддержки обучающихся в процессе социализации
	Организация деятельности детских общественных объединений в образовательной организации	Оказание обучающимся педагогической поддержки в создании общественных объединений
		Развитие самоуправления обучающихся на основе социального партнерства социальных институтов
	Организационно-педагогическое обеспечение воспитательного процесса	Организационно-педагогическое обеспечение проектирования и реализации программ воспитания
		Организация работы по направлениям внеурочной деятельности
01.007 Профессиональный стандарт «Специалист, участвующий в организации деятельности детского коллектива (вожатый)»	Содействие организации и сопровождению деятельности детского коллектива (группы, подразделения, объединения) в организациях отдыха детей и их оздоровления (образовательных организациях)	Сопровождение деятельности временного детского коллектива (группы, подразделения, объединения) в организациях отдыха детей и их оздоровления под руководством педагогического работника
		Оказание организационной поддержки обучающимся образовательной организации в создании, развитии и деятельности детского коллектива (группы, подразделения, объединения) под руководством педагогического работника

Перечень квалификационных характеристик должностей работников культуры, искусства и кинематографии, имеющих отношение к профессиональной деятельности выпускника:

- «Квалификационные характеристики должностей работников, занятых в культурно-досуговых организациях, центрах (домах народного творчества), дворцах и домах культуры, парках культуры и отдыха, центрах досуга, кинотеатрах и других аналогичных организациях культурно-досугового типа», должность руководителя Домов (центров) народного творчества, других аналогичных организаций, обеспечивающих методическое руководство организациями культурно-досугового типа «Художественный руководитель»; должности специалистов Домов (центров) народного творчества, других аналогичных организаций, обеспечивающих методическое руководство организациями культурно-досугового типа «Режиссер массовых представлений», «Специалист по методике клубной работы»

- «Квалификационные характеристики должностей работников, занятых в культурно-досуговых организациях, центрах (домах народного творчества), дворцах и домах культуры,

парках культуры и отдыха, центрах досуга, кинотеатрах и других аналогичных организациях культурно-досугового типа», должности руководителей Культурно-досуговых организаций клубного типа (централизованной (межпоселенческой) клубной системы), парков культуры и отдыха, городских садов, других аналогичных культурно-досуговых организаций «Художественный руководитель», «Художественный руководитель филиала организации культуры клубного типа (централизованной (межпоселенческой) клубной системы)», «Менеджер культурно-досуговых организаций клубного типа, парков культуры и отдыха, городских садов, других аналогичных культурно-досуговых организаций», «Менеджер по культурно-массовому досугу», «Руководитель клубного формирования (любительского объединения, студии, коллектива самодеятельного искусства, клуба по интересам)», «Руководитель кружка», «Распорядитель танцевального вечера, ведущий дискотеки, руководитель музыкальной части дискотеки», «Культурорганизатор».

4. Объем, структура и содержание дисциплины

4.1. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 21 зачетных единицы, 756 академических часов, во 2-ом и 6-ом семестре проводится дифференцированный зачет, в 5-ом семестре зачет, в 3-ем, 7-ем и 8-ом семестре экзамен. В 6 семестре предусмотрена защита курсовой работы

Для студентов очной формы обучения предусмотрено 396 часов контактной (аудиторной) работы с обучающимися (158 часов лекций, 238 часа практических занятий) и 279 часа самостоятельная работа обучающихся. 112 часов (28,28%) аудиторной работы проводится в интерактивных формах.

Для студентов заочной формы обучения предусмотрено 160 часов контактной (аудиторной) работы с обучающимися (40 часов лекций, 36 часа практических занятий, 84 часов консультаций) и 578 часов самостоятельная работа обучающихся. 34 часа (21,25%) аудиторной работы проводится в интерактивных формах.

Практическая подготовка при реализации учебной дисциплины «Постановка социокультурных программ в event-индустрии» организуется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Практическая подготовка включает в себя отдельные занятия лекционного типа, которые предусматривают передачу учебной информации обучающимся, необходимой для последующего выполнения работ, связанной с будущей профессиональной деятельностью.

4.2. Структура дисциплины

Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			Интеракт. формы обучения	СРО
			лекции	практ. занятия	др. виды зан. по уч. пл.		
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Теоретические основы event-менеджмента						
1.1.	Введение в специальность	1	2	4			3
1.2.	Теоретические основы event-менеджмента	1	2/2*	6		Проблемная лекция	3
1.3.	Социокультурное проектирование	1	3	5			3
1.4.	Планирование и менеджмент событийных проектов	1	4	8/8*		Групповое обсуждение	3

1.5.	Бриф и клиентское мероприятие	1	3	6/6*		Проблемная дискуссия с выдвижением проектов	5
1.6.	Искусство самопрезентации: умение представить себя и свой проект	1	2	5			5
2	Социокультурное проектирование в event-индустрии						
2.1.	Конструктивные задачи Ивент-менеджера. Понятие коммерческого заказа	2	4	4			6
2.2.	Современный праздничный календарь России, в рамках событийного менеджмента	2	4	6			6
2.3.	Корпоративная культура и ее влияние на деятельность предприятия	2	6/4*	5		Проблемная лекция	8
2.4.	Ивент-менеджмент в организации социально-культурных программ	2	8	8/8*		Проблемная дискуссия с выдвижением проектов	8
2.5	Проектирование в event-индустрии.	2	6	5/2*		Защита творческого задания	8
2.6.	Брендинг и классификация event-мероприятий	2	4	4/2*		Защита творческого задания	8
3	Управление проектом: от идеи до реализации (проектная документация)						
3.1	Понятие event-проекта, его характеристики.	3	2	6/4*		Деловая игра	4
3.2.	Управление проектом: инициация и план	3	3	7			4
3.3.	Тайм-менеджмент эффективного руководителя проекта	3	3/2*	6		Проблемная лекция	4
3.4.	Правовые основы осуществления социокультурной деятельности в ивент-индустрии	3	3	3			4
3.5.	Создание эффективной команды творческого процесса	3	3	7/4*		Проблемная дискуссия с выдвижением проектов	4
3.6.	Практические навыки создания эффективной команды	3	2	5/2*		Групповое обсуждение	11
4	LIVE-менеджмент. Сопровождение проекта: технические средства и технологии						
4.1.	Сопроводительная документация проекта	4	2	4/2*		Защита творческого задания	4
4.2.	Ролевая структура в команде (творческое решение проблем в команде)	4	4	6/4*		Деловая игра	4
4.3.	Организационное сопровождение event-мероприятий.	4	4	4/4*		Проблемная дискуссия с выдвижением проектов	4

4.4.	Применение передовых креативных технологий для создания качественного контента ивент-программы	4	2	6			4
4.5.	Интегрирование событийных проектов в маркетинг-план и корпоративную стратегию бизнес-компаний	4	2/2*	4		Проблемная лекция	4
4.6.	Маркетинговые проекты в ивент-индустрии	4	2	8/4*		Деловая игра	4
5	Режиссерско-постановочная деятельность в создании социокультурных программ						
5.1	Режиссура и постановка шоу-программ, торжественных приемов, концертов, фестивальных проектов и т.д.	5	4	6			3
5.2.	Особенности работы над сценарием ивент-программ	5	3	6/4*		Проблемная дискуссия с выдвижением проектов	5
5.3.	Форматы праздничных мероприятий	5	5/2*	8		Проблемная лекция	4
5.4.	Этапы работы над проектом	5	2	9/4*		Деловая игра	8
5.5.	Особенности построения защиты проекта	5	2	5/4*		Защита творческого задания	2
6	Контент-менеджмент событийных проектов						
6.1	Продакшн событийных проектов	6	6	10/4*		Деловая игра	14
6.2.	Креатив, дизайн и контент-менеджмент событийных проектов	6	6	12/8*		Проблемная дискуссия с выдвижением проектов	24
6.3.	Подготовка проекта к презентации	7	14	12/6*		Деловая игра	22
6.4	Подготовка портфолио ивент-проекта	7	20	22/12*		Деловая игра	27
6.5	Презентация социально-культурной программы, как событийного проекта	8	16	16/8*		Защита творческого задания	49
	Всего часов в интерактивной форме:		12	100			
	Итого		158	238			279

Заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			Интеракт. формы обучения	СРО
			лекции	практ. занятия	конс.		
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Теоретические основы event-менеджмента						
1.1.	Введение в специальность	1	0,5				5

1.2.	Теоретические основы event-менеджмента	1	0,5	1	2		8
1.3.	Социокультурное проектирование	1		1	2		8
1.4.	Планирование и менеджмент событийных проектов	1	1/1*	0,5	2	Групповое обсуждение	8
1.5.	Бриф и клиентское мероприятие	1	1	0,5/0,5*	2	Проблемная дискуссия с выдвижением проектов	10
1.6.	Искусство самопрезентации: умение представить себя и свой проект	1	1	1	2		15
2	Социокультурное проектирование в event-индустрии						
2.1.	Конструктивные задачи Ивент-менеджера Понятие коммерческого заказа	2	0,5	0,5			11
2.2.	Современный праздничный календарь России, в рамках событийного менеджмента	2	0,5	0,5	2		11
2.3.	Корпоративная культура и ее влияние на деятельность предприятия	2	0,5	0,5/0,5*	2	Групповое обсуждение	16
2.4.	Ивент-менеджмент в организации социально-культурных программ	2	0,5	0,5/0,5*	2	Проблемная дискуссия с выдвижением проектов	16
2.5.	Проектирование в event-индустрии.	2	1	1/1*	2	Защита творческого задания	18
2.6.	Брендинг и классификация event-мероприятий	2	1	1/1*	2	Защита творческого задания	16
3	Управление проектом: от идеи до реализации (проектная документация)						
3.1.	Понятие event-проекта, его характеристики.	3	1	1/1*		Деловая игра	16
3.2.	Управление проектом: инициация и план	3	1/1*		2	Групповое обсуждение	14
3.3.	Тайм-менеджмент эффективного руководителя проекта	3	0,5	0,5	2		12
3.4.	Правовые основы осуществления социокультурной деятельности в ивент-индустрии	3	0,5	0,5	2		12
3.5.	Создание эффективной команды творческого процесса	3	0,5	2/2*	2	Проблемная дискуссия с выдвижением проектов	12
3.6.	Практические навыки создания эффективной команды	3	0,5	2/2*	2	Групповое обсуждение	13
4	LIVE-менеджмент. Сопровождение проекта: технические средства и технологии						
4.1.	Сопроводительная документация проекта	4	0,5	0,5/0,5*	1	Групповое обсуждение	10
4.2.	Ролевая структура в команде (творческое решение проблем в команде)	4	0,5	0,5	1		6

4.3.	Организационное сопровождение event-мероприятий.	4	1	1/1*	2	Проблемная дискуссия с выдвижением проектов	10
4.4.	Применение передовых креативных технологий для создания качественного контента ивент-программы	4	1	1/1*	2	Групповое обсуждение	8
4.5.	Интегрирование событийных проектов в маркетинг-план и корпоративную стратегию бизнес-компаний	4	0,5	0,5	2		10
4.6.	Маркетинговые проекты в ивент-индустрии	4	0,5	0,5	2		10
5	Режиссерско-постановочная деятельность в создании социокультурных программ						
5.1.	Режиссура и постановка шоу-программ, торжественных приемов, концертов, фестивальных проектов и т.д.	5	1/1*	1	2	Проблемная лекция	10
5.2.	Особенности работы над сценарием ивент-программ	5	1	1/1*	2	Проблемная дискуссия с выдвижением проектов	10
5.3.	Форматы праздничных мероприятий	5	1/1*	1	2	Проблемная лекция	10
5.4.	Этапы работы над проектом	5	0,5	0,5	2		12
5.5.	Особенности построения защиты проекта	5	0,5	0,5	2		12
6	Контент-менеджмент событийных проектов						
6.1.	Продакшн событийных проектов	6	2	2/2*	2	Деловая игра	10
6.2.	Креатив, дизайн и контент-менеджмент событийных проектов	6	2	2/2*	4	Проблемная дискуссия с выдвижением проектов	20
6.3.	Подготовка проекта к презентации	6	2	2/2*	4	Деловая игра	20
6.4.	Подготовка портфолио ивент-проекта	7	6	4/4*	12	Деловая игра	122
6.5.	Презентация социально-культурной программы, как событийного проекта	8	6/4*	4/4*	12	Деловая игра Защита творческого задания	77
	Всего часов в интерактивной форме:		8	26			
	Итого		40	36	84		578

4.3. Содержание дисциплины

Содержание дисциплины	Результаты обучения	Формы текущего контроля, промежуточной аттестации. Виды оценочных средств
Раздел 1. Теоретические основы event-менеджмента		
1.1. Введение в специальность Понятие «Event-индустрия» Event-рынок и его жанровые составляющие. Event-агентства и сопровождающая инфраструктура.	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	Анализ общих понятий по дисциплине
1.2. Теоретические основы event-менеджмента Понятие «event-менеджмент». Основное содержание и концепция. Классификация мероприятий, участники, посетители, характер мероприятий, управление и оценка.	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	Анализ ивент-индустрии, ивент-рынка
1.3. Социокультурное проектирование. Основные характеристики конструктивной, творческой деятельности, общие понятия.	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент	Анализ проектирования, как понятия, соотношение с ивент-индустрией

<p>Социокультурное проектирование, как фундаментальная основа для event-менеджмента.</p>	<p>должен:</p> <p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде.</p> <p>Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности.</p> <p>Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.</p>	
<p>1.4. Планирование и менеджмент событийных проектов</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде.</p> <p>Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности.</p> <p>Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.</p>	<p>Анализ особенностей событийного проекта</p>
<p>1.5. Бриф и клиентское мероприятие Понятие брифинга. Специальное событие как инструмент для усиления PR-компаний. Разработка брифа, умение понимать заказчика.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде.</p> <p>Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности.</p> <p>Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества,</p>	<p>Дискуссия по брифингу, анализ примеров</p>

	фестивального движения по жанрам искусств.	
1.6. Искусство самопрезентации: умение представить себя и свой проект	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	Поиск различий самопрезентации от презентации творческого продукта
Раздел 2. Социокультурное проектирование в event-индустрии		
2.1. Конструктивные задачи. Ивент-менеджера. Понятие коммерческого заказа Инструменты event-менеджера. Коммерческий заказ, как основа деятельности event-менеджера. Роль и обязанности менеджера в работе над организацией event-события.	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	Задачи event-менеджера в работе над проектом Анализ возможных коммерческих заказов и их отличие от социального заказа
2.2. Современный праздничный календарь России, в рамках событийного менеджмента Трансформация традиционного праздничного календаря в event-индустрию. Событийный менеджмент,	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде.	Обзор современных праздничных форм

как вспомогательный инструмент для организации традиционного праздника.	<p>Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности.</p> <p>Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.</p>	
2.3. Корпоративная культура и ее влияние на деятельность предприятия	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде.</p> <p>Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности.</p> <p>Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.</p>	Дискуссия о корпоративной культуре бизнес-сообществ и ее отличие от понятия «организационная культура»
2.4. Ивент-менеджмент в организации социально-культурных программ Принципы клиентского менеджмента. Работа в event-агентстве. Подбор площадки для ивента или букинг-менеджмент.	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде.</p> <p>Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности.</p> <p>Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.</p>	Дискуссия на тему различия ивент-проектов и социально-культурных мероприятий
2.5. Проектирование в event-индустрии. Цель проекта, его фазы, планирование, моделирование процесса,	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). 	Анализ прикладного моделирования в условиях сценической площадки

сетевой план, диаграмма Ганта.	<p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде.</p> <p>Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности.</p> <p>Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.</p>	
<p>2.6. Брендинг и классификация event-мероприятий</p> <p>Понятие брендинга. Бренд проекта, целевая аудитория event-мероприятий. Структурный план по разработке бренд-события. Брендированная продукция.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде.</p> <p>Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности.</p> <p>Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.</p>	Анализ бренд - технологий в деятельности ивент-менеджера
		<i>Промежуточная аттестация – дифференцированный зачет</i>
Раздел 3. Управление проектом: от идеи до реализации (проектная документация)		
<p>3.1. Понятие event-проекта, его характеристики.</p> <p>Понятие event-проект. Старт, расчет финансовых показателей (поступления, спонсирование, обслуживание), определение сроков, выбор поставщиков, выбор музыкального сопровождения, распределение задач</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде.</p> <p>Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные</p>	Разработка и выполнение action – плана событийного проекта

(создание проектной команды), планирование мероприятия.	технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	
3.2. Управление проектом: инициация и план. Разработка проекта от идеи до реализации. Контролинг. Отчетность. Контроль времени и сроков. Управление удалённой командой. Управление изменениями рабочего процесса	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	Анализ технологии работы команды и руководителя проекта
3.3. Тайм-менеджмент эффективного руководителя проекта Применение современных тайм- технологий в процессе подготовки проекта.	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	Разработка тайм-плана, индивидуального тайминга
3.4. Правовые основы осуществления социокультурной деятельности в ивент-индустрии Законодательные основы регулирования в	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен:	Анализ договорных отношений, бизнес-планов, финансовой документации, отчетности

<p>зрелищной сфере за рубежом и в России (федеральный, региональный и муниципальный уровни). О отрасли права: частное право, уголовное и административное право, государственное право (обзор). Правовые отношения в event - менеджменте. Финансовые риски, эксплуатационные риски, правовые риски. Вопросы ответственности: в случае отмены мероприятия, предварительной продажи билетов. Страхование.</p>	<p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.</p>	
<p>3.5. Создание эффективной команды творческого процесса Принятие решений, прибыль, оценка эффективности команды, управление рисками. Лидерство, работа в команде, мотивация, коммуникация. Техники принятия решений.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.</p>	<p>Анализ взаимодействия в команде</p>
<p>3.6. Практические навыки создания эффективной команды Построение системы целей и показателей команды. Тренинги на сплочение эффективной команды, ролевые задачи, лидер в команде. Кейсы, как инструмент для эффективности команды.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности.</p>	<p>Анализ и разбор кейсов</p>

	Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	
		<i>Промежуточная аттестация – экзамен</i>
Раздел 4. LIVE-менеджмент. Сопровождение проекта: технические средства и технологии		
4.1 Сопроводительная документация проекта Вспомогательные средства event-менеджмента: регистратор проекта, протоколы, программное обеспечение, критерии, расчеты в таблицах, программы развития персонала, банк данных и др.	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	Разбор графиков, технической документации Работа с кейс-технологиями
4.2. Ролевая структура в команде (творческое решение проблем в команде) Функциональная и командная роль. Эксперименты М.Р. Белбина и три группы командных ролей. Разбор ролей: генератор, координатор, мотиватор, вдохновитель, исследователь, критик, специалист, контроллер.	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	Анализ распределения ролей в команде
4.3. Организационное сопровождение event-мероприятий. Нормативное обеспечение зрелищных мероприятий.	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент	Формирование программы и тайминга event-мероприятия.

Планирование. Инфраструктура мероприятия. Работа с партнерами. Работа с персоналом. Информационное обеспечение. Основы организации системы безопасности при проведении массовых мероприятий. Логистика. Кейтеринг.	должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	
4.4. Применение передовых креативных технологий для создания качественного контента ивент-программы Техническая работа над ивентом. Сотрудничество с digital-подрядчиком.	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	Анализ: креативная концепция, контент-менеджмент, презентация идей
4.5. Интегрирование событийных проектов в маркетинг-план и корпоративную стратегию бизнес-компаний Повышение уровня корпоративной культуры бизнес-компаний средствами Event-технологий. Специальные событийные проекты, как часть комплексного подхода в продвижении товаров и услуг.	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	Дискуссия по корпоративным проектам

<p>4.6. Маркетинговые проекты в ивент-индустрии Маркетинг-микс. Изучение рынка event-мероприятий. Расходы на организацию программы event-мероприятия. Стоимость составляющих услуг социально-культурной программы. Коммуникации. Реклама. Продвижение сбыта. PR-мероприятия. Sales-маркетинг.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде.</p> <p>Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности.</p> <p>Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.</p>	<p>Дискуссия по ивент-проектам и их отличие от корпоративных</p>
--	--	--

Раздел 5. Режиссерско-постановочная деятельность в создании социокультурных программ

<p>5.1. Режиссура и постановка шоу-программ, торжественных приемов, концертов, фестивальных проектов и т.д. Разбор и структура форматов мероприятий. Различия и подходы к организации.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде.</p> <p>Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности.</p> <p>Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.</p>	<p>Анализ отличий постановочной деятельности в СКС от режиссерско-постановочной работы с праздничными формами культуры</p>
<p>5.2. Особенности работы над сценарием ивент-программ Понятие event- сценария. Особенности работы, разработка краткого сценария, технического сценария.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде.</p> <p>Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные</p>	<p>Анализ и разбор по теме на примере краткого сценария, технического сценария, полного сценария для ивент-события</p>

	<p>технологии социально-культурной деятельности.</p> <p>Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.</p>	
<p>5.3. Форматы праздничных мероприятий Сценарные технологии. Разработка сценарных планов, программ по форматам праздничных форм культуры.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде.</p> <p>Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности.</p> <p>Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.</p>	<p>Анализ и разбор разных событийных проектов</p>
<p>5.4. Этапы работы над проектом Определение цели проекта. Разработка концепции проекта. Контрольные точки проекта и распределение ролей. Фиксация требований проекта. Формирование команды проекта. Расчет и оценка финансовых рисков. Управление ресурсами проекта. Тендеры и закупки. Запуск. Подведение итогов, обратная связь и постановка новых целей.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде.</p> <p>Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности.</p> <p>Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.</p>	<p>Анализ проектных подходов</p>
<p>5.5. Особенности построения защиты проекта Процедура поэтапной подготовки проекта. Ошибки презентаций на примере кейсов.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>Знать:</p>	<p>Инструктаж подготовки к защите проекта</p>

Структурированная подача материала.	УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	
		<i>Промежуточная аттестация – зачет</i>

Раздел 6. Контент-менеджмент событийных проектов

6.1. Продакшн событийных проектов Понятие «Продакшн». Креативные, мультимедийные технологии. Рамки бюджета и дедлайны. Ключевые специалисты в обеспечении постоянного и исключительного продакшн-сервиса.	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	Составление маркетингового плана продвижения проекта
6.2. Креатив, дизайн и контент-менеджмент событийных проектов Основы фирменного стиля. Визуализация и вёрстка слайдов. Работа в команде с макетологом. Роль дизайнера в подготовке проекта. Участие копирайтера в подготовке информационных и художественных текстов для event- мероприятия. Инфографика и анализ данных.	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам	Дискуссия и анализ: эффективность взаимовыгодного сотрудничества, коллаборация/интеграция инструментов взаимодействия для повышения ценности ивент-проекта

	искусств.	
6.3. Подготовка проекта к презентации Подготовка презентации и исследование аудитории. Построение структуры презентации. Презентация как инструмент продаж.	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	Анализ структуры защиты
		Промежуточная аттестация – дифференцированный зачет, защита курсовой работы
6.4. Подготовка портфолио ивент-проекта «Папка достижений». Эффективные формы и типы портфолио. Видеоконтент и визуал в портфолио.	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	Анализ рынка
6.5. Презентация социально-культурной программы, как событийного проекта. Сравнение социокультурного мероприятия и событийного проекта. Презентация – сильная	Формируемые компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3); • (ПК-1); • (ПК-5). В результате изучения темы студент должен: Знать: УК-3 основные понятия социального взаимодействия и	Дискуссия и обсуждение презентаций

или слабая сторона проекта. Режиссура выступления. Основы сильных выступлений.	реализовать свою роль в команде. Уметь: (ПК-1) апробировать и внедрять инновационные технологии социально-культурной деятельности. Владеть: (ПК-5) современными формами массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	
--	--	--

5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии.

5.1 Образовательные технологии.

Основу преподавания учебной дисциплины «Постановка социально-культурных программ в event-индустрии» составляют следующие образовательные технологии: формирующие, лекционные занятия, на которых выдается базовый теоретический материал; практические задания, на которых студент при помощи дискуссий и анализа закрепляет теоретический материал; развивающие, коммуникативно-диалоговые, где студенты совместно с преподавателем обсуждают круг проблем, находятся в поиске и аргументации для принятия решения; при освоении курса, помимо традиционных технологий, ориентированных на формирование суммы теоретических знаний и практических умений, широко используются развивающие – проблемно-поисковые – технологии: проблемное изложение лекционного материала.

Учебные дискуссии представляют собой такую форму познавательной деятельности, в которой студенты и преподаватель упорядоченно и целенаправленно обмениваются своими мнениями, идеями, суждениями по обсуждаемой учебной проблеме. Во время дискуссии формируются следующие компетенции: коммуникативные (умения общаться, формулировать и задавать вопросы, отстаивать свою точку зрения, уважение и принятие собеседника), способности к анализу и синтезу, брать на себя ответственность, выявлять проблемы и решать их, умения отстаивать свою точку зрения, т.е. навыки социального общения.

Для диагностики компетенций применяются следующие формы контроля: дискуссия, устный опрос, защита творческого проекта, зачет.

5.2 Информационно-коммуникационные технологии.

Современный учебный процесс в высшей школе требует существенного расширения арсенала средств обучения, широкого использования средств информационно-коммуникационных технологий, электронных образовательных ресурсов, интегрированных в электронную образовательную среду. В ходе изучения студентами учебной дисциплины «Постановка социально-культурных программ в event-индустрии» применение электронных образовательных технологий (e-learning) предполагает размещение различных электронно-образовательных ресурсов на сайте электронной образовательной среды КемГИК по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2606>, отслеживание обращений студентов к ним, а также использование интерактивных инструментов: задание, глоссарий, тест.

Электронно-образовательные ресурсы учебной дисциплины «Постановка социально-культурных программ в event-индустрии» включают следующие электронно-образовательные ресурсы: рабочую программу дисциплины, тематическое планирование, списки литературы, фонды оценочных средств.

При освоении указанной дисциплины наряду со статичными электронно-образовательными ресурсами применяются интерактивные элементы: задания, тесты, и др. Использование указанных интерактивных элементов направлено на действенную организацию самостоятельной работы студентов. Работа с указанными выше элементами

дисциплины требует активной деятельности студентов, регламентированной как необходимостью записи на курс, так и сроками, требованиями к представлению конечного продукта и др.

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

6.1. Перечень учебно-методического обеспечения для СР обучающихся

Материалы для организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «Постановка социально-культурных программ в event-индустрии» размещены в «Электронной образовательной среде» (<https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2606>) и включают:

Организационные ресурсы

- Тематический план дисциплины

Учебно-практические ресурсы

- Темы докладов для самостоятельных работ

Учебно-методические ресурсы

- Описание и методические указания по выполнению практических заданий

Учебно-справочные ресурсы

- Глоссарий

Учебно-наглядные ресурсы

- Электронные презентации

Учебно-библиографические ресурсы

- Список основной литературы
- Список дополнительной литературы
- Список литературы для самостоятельного изучения

Фонд оценочных средств

- Вопросы для устного опроса
- Вопросы к экзамену
- Темы проектов на защиту
- Темы для семинаров

6.2. Методические указания для обучающихся к выполнению самостоятельной работы

Самостоятельная работа в рамках дисциплины «Постановка социально-культурных программ в event-индустрии» предполагает подготовку к практическим занятиям, промежуточной аттестации и к экзамену.

Главное предназначение самостоятельной работы в процессе вузовской подготовки специалистов – углубленное изучение материала по важнейшим учебным проблемам дисциплины.

В ходе самостоятельной работы студенты должны научиться работать с литературой и источниками.

Кроме использования рекомендованной литературы по дисциплине «Постановка социально-культурных программ в ивент-индустрии», студентам целесообразно овладеть методикой самостоятельного поиска необходимой литературы для подготовки сообщений, выполнения практических заданий.

Студент постепенно вырабатывает:

- умение самостоятельно систематизировать, оценивать, обобщать материалы, делать выводы;
- способность формировать команду и распределять ключевые роли, необходимые для реализации проекта;
- способность дискутировать, убедительно и аргументировано отстаивать свою точку зрения и защищать свою стратегию.
- способность управлять проектом, с учетом основных технологических особенностей ивент-менеджмента.

Итогом самостоятельной работы студентов по дисциплине «Постановка социально-культурных программ в event-индустрии» является подготовка к экзамену. Цель экзамена – завершить курс обучения, проверить сложившуюся у студента систему понятий и оценить степень полученных знаний.

На экзамене проверяется уровень запоминания учебного материала студентом и умение применять полученные знания в процессе подготовки к практическим занятиям.

При подготовке к итоговой аттестации целесообразно максимально использовать материалы рабочей программы дисциплины, которые помогут лучше понять логику изложения основного учебного материала.

Содержание самостоятельной работы обучающихся

Темы для самостоятельной работы обучающихся	Количество часов		Виды заданий и содержание самостоятельной работы
	Для очной формы обучения	Для заочной формы обучения	
Раздел 1. Теоретические основы event-менеджмента			
1.1. Введение в специальность	3	5	Словарь основных и сопутствующих понятий: ивент-индустрия, ивент-менеджмент, социально-культурные программы, СКС
1.2. Теоретические основы Event-менеджмента	3	8	Поиск дополнительной информации по теме ивент-рынка в интернет-ресурсах
1.3. Социокультурное проектирование	3	8	Самостоятельное изучение теоретического материала
1.4. Планирование и менеджмент событийных проектов	3	8	Составление экспресс-плана по итогам лекционного материала
1.5. Бриф и клиентское мероприятие	5	10	Заполнение брифа будущего клиентского мероприятия
1.6. Искусство самопрезентации: умение представить себя и свой проект	5	15	Подготовить презентацию творческого продукта и самопрезентацию (по группам)
Раздел 2. Социокультурное проектирование в event-индустрии			
2.1. Конструктивные задачи Ивент-менеджера Понятие коммерческого заказа	6	11	Подробное описание задач (расписать подробно) Дополнительное самостоятельное изучение теоретического материала
2.2. Современный праздничный календарь России, в рамках событийного менеджмента	6	11	Самостоятельный обзор современных праздничных форм культуры
2.3. Корпоративная культура и ее влияние на деятельность	8	16	Разработка фирменного стиля компании, с применением

предприятия			технологий творческой мастерской (работа по группам)
2.4. Ивент-менеджмент в организации социально-культурных программ	8	16	Подготовка примеров на тему различия ивент-проектов и социально-культурных мероприятий
2.5. Проектирование в event-индустрии.	8	18	Рефераты по темам
2.6. Брендинг и классификация event-мероприятий	8	16	Самостоятельно разобрать бренд – технологии в деятельности ивент-менеджера
Раздел 3. Управление проектом: от идеи до реализации (проектная документация)			
3.1. Понятие event-проекта, его характеристики.	4	16	Разработка и выполнение action – плана событийного проекта
3.2. Управление проектом	4	14	Реферат на по заданным темам
3.3. Тайм-менеджмент эффективного руководителя проекта	4	12	Разработка тайм-плана проекта, индивидуального тайминга руководителя (по группам)
3.4. Правовые основы осуществления социокультурной деятельности в ивент-индустрии	4	12	Пробное самостоятельное заполнение договора, разработка бизнес-плана будущего проекта, составление сметы
3.5. Создание эффективной команды творческого процесса	4	12	Семинар по темам
3.6. Практические навыки создания эффективной команды	11	13	Анализ и разбор кейсов
Раздел 4. LIVE-менеджмент. Сопровождение проекта: технические средства и технологии			
4.1. Творческое решение проблем в команде	4	10	Работа с кейс-технологиями
4.2. Ролевая структура в команде	4	6	Самостоятельно распределить роли в команде
4.3. Организационное сопровождение event-мероприятий.	4	10	Разработка программы и тайминга event-мероприятия.
4.4. Применение передовых креативных технологий для создания качественного контента ивент-программы	4	8	Самостоятельно найти в интернет-ресурсах: креативную концепцию проекта, контент-менеджмент, разобрать слабые и сильные стороны
4.5. Интегрирование событийных проектов в маркетинг-план и корпоративную стратегию бизнес-компаний	4	10	Проанализировать маркетинг-план, любого корпоративного события бизнес-сообщества
4.6. Маркетинговые проекты в ивент-индустрии	4	10	Работа с кейс-технологиями
Раздел 5. Режиссерско-постановочная деятельность в создании социокультурных программ			
5.1. Режиссура и постановка шоу-программ, торжественных приемов, концертов, фестивальных проектов	3	10	Групповая работа по форматам праздничных событий

и т.д.			
5.2. Особенности работы над сценарием ивент-программ	5	10	Написание краткого сценария, технического сценария, полного сценария для ивент-события (задание по группам)
5.3. Форматы праздничных мероприятий	4	10	Анализ и разбор разных событийных проектов
5.4. Этапы работы над проектом	8	12	Анализ проектных подходов
5.5. Особенности построения защиты проекта	2	12	Защита проекта по группам
Раздел 6. Контент-менеджмент событийных проектов			
6.1. Продакшн событийных проектов	14	10	Проработать рекламную кампанию для продвижения проекта
6.2. Креатив, дизайн и контент-менеджмент событийных проектов	24	20	Семинар по заданным темам
6.3. Подготовка проекта к презентации	22	20	Подготовка проектов к защите по заданным темам (выбор тем)
6.4. Подготовка портфолио ивент-проекта	27	122	Анализ рынка
6.5. Презентация социально-культурной программы, как событийного проекта	49	77	Дискуссия и обсуждение презентаций
Всего:	279	578	

Самостоятельная работа обучающегося является обязательным видом его учебной работы, которая выполняется в соответствии с выданным преподавателем заданием и в отведенные сроки.

Каждое задание оценивается по 100-балльной шкале. Все полученные студентом оценки за выполненные задания фиксируются в журнале преподавателя и в электронной образовательной среде КемГИК по web-адресу: <https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2606> как рейтинговые баллы. В ходе освоения дисциплины «Постановка социально-культурных программ в event-индустрии» полученные рейтинговые баллы аккумулируются, формируя итоговую оценку за курс.

7. Фонд оценочных средств.

Включает оценочные средства для текущего контроля успеваемости и для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины. Структура и содержание фонда оценочных средств представлены в электронной информационно-образовательной среде (<https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2606>).

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Основная литература

- Опарина, Н. А. Сценарно-режиссерские основы культурно-досуговых программ : теория и методика организации зрелищного досуга : учебник / Н. А. Опарина. – Москва : Владос, 2020. – 249 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=690335> (дата обращения: 01.04.2025). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
- Павлов, А. Ю. Как написать хороший сценарий (Советы начинающим сценаристам) : учебное пособие для студентов высших и средне-специальных учебных заведений культуры и искусств / А. Ю. Павлов; Омский государственный университет им. Ф. М. Достоевского. – Изд. 6-е, испр. и доп. – Омск : Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского (ОмГУ), 2023. – 230 с. – URL:

<https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=702715> (дата обращения: 01.04.2025). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.

8.2. Дополнительная литература

1. Конаков, В. В. Система выразительных средств режиссуры : учебное пособие : в 2 частях / В. В. Конаков. – Омск : Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского (ОмГУ), 2020. – Часть 1. Ассоциативно-художественный образ и приемы художественного воздействия. – 104 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=614063> (дата обращения: 01.04.2025). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
2. Куксов, А. Н. Драматургия и режиссура массовых театрализованных представлений : учебно-методическое пособие / А. Н. Куксов ; Министерство культуры Нижегородской области, Нижегородский областной колледж культуры. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2018. – 148 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493599> (дата обращения: 01.04.2025). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
3. Литвинова, М. В. Музыкально-поэтическое представление : учебно-методическое пособие / М. В. Литвинова, И. В. Голиусова ; Белгородский государственный институт искусств и культуры. – Белгород : Белгородский государственный институт искусств и культуры, 2018. – 168 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=615892> (дата обращения: 01.04.2025). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
4. Литвинова, М. В. Художественно-публицистическое представление : учебно-методическое пособие / М. В. Литвинова, И. В. Голиусова, А. В. Гаврилова ; Белгородский государственный институт искусств и культуры. – Белгород : Белгородский государственный институт искусств и культуры, 2018. – 104 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=615891> (дата обращения: 01.04.2025). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
5. Черняк, Е. Ф. Рекламно-презентационная деятельность в праздничных формах культуры : курс лекций для обучающихся по направлению подготовки 51.03.05 Режиссура театрализованных представлений и праздников / Е. Ф. Черняк ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2019. – 160 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696588> (дата обращения: 01.04.2025). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
6. Щёлкина, Е. А. Основы режиссуры художественно-спортивных представлений на открытом воздухе : учебное пособие / Е. А. Щёлкина. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2020. – 48 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=598543> (дата обращения: 01.04.2025). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.

8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>
Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам" <http://window.edu.ru/>

Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов <http://fcior.edu.ru/>

8.4. Программное обеспечение и информационные справочные системы

Состав программного обеспечения, необходимого для реализации образовательного процесса, включает:

- Операционная система – MS Windows (10, 8,7, XP)
- Офисный пакет – LibreOffice
- Браузер - Mozilla Firefox (Internet Explorer)
- Консультант Плюс

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

- для лекции - мультимедийный проектор, персональный компьютер, подключенный к сети Интернет, экран, акустическая система.
- для практических (лабораторных) работ - компьютерный класс, подключенный к сети Интернет
- для самостоятельных работ - персональный компьютер, подключенный к сети Интернет

10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

Для обеспечения образования инвалидов и обучающихся с ограниченными возможностями здоровья разрабатывается:

- адаптированная образовательная программа;
- индивидуальный учебный план с учетом особенностей их психофизического развития и состояния здоровья, в частности, применяется индивидуальный подход к освоению дисциплины, индивидуальные задания.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья устанавливаются адаптированные формы проведения с учетом индивидуальных психофизиологических особенностей:

- для лиц с нарушением зрения задания предлагаются с укрупненным шрифтом;
- для лиц с нарушением слуха оценочные средства предоставляются в письменной форме с возможностью замены устного ответа на письменный ответ;
- для лиц с нарушением опорно-двигательного аппарата двигательные формы оценочных средств заменяются на письменные или устные с исключением двигательной активности;
- при необходимости студенту-инвалиду предоставляется дополнительное время для выполнения задания.

При выполнении заданий для всех групп лиц с ограниченными возможностями здоровья допускается присутствие индивидуального помощника-сопровождающего для оказания технической помощи в оформлении результатов проверки сформированности компетенций.

11. Список ключевых слов

Акция
Анимация
Аудитория
Бриф
Брифинг
Визуальные средства
Дизайн-план
Дизайн-макет
Зрелище
Коммуникация
Корпоративный праздник
Корпоративная культура
Корпоративная стратегия

Коммуникационная стратегия
Команда
Макет
Монтаж
Мультимедийное шоу
Маркетинг
Маркетинговые мероприятия
Маркетинг-план
Метод
Перформанс
Презентация
Проект
Продакшн
Стиль
Стратегия
Событие
Событийный проект
Субкультура
Театрализация
Театрализованное представление
Торжественный прием
Торжественное мероприятие
Технические средства
Технология
Тимбилдинг
Уличное представление
Фестиваль
Флэш-моб
Форум
Хэппенинг
Шествие
Шоу-программа
Штат
Целевая аудитория
Церемония
Event
Event-индустрия
Event-менеджмент
Event-менеджер
Event- продюсер
Event-технологии