

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Кондратьева Людмила Николаевна

Должность: заведующий кафедрой социально-культурной деятельности

Дата подписания: 08.09.2025 10:14:00

Уникальный программный ключ:

d893877bbd0c08ae6a2f8cf03cc4d5aa06477347

Министерство культуры Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

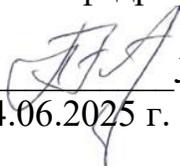
высшего образования

**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ  
КУЛЬТУРЫ»**

Факультет гуманитарного образования  
Кафедра социально-культурной деятельности

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой СКД



Л.Н. Кондратьева

24.06.2025 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Направление подготовки 51.04.03 Социально-культурная деятельность

Профиль Менеджмент социально-культурной деятельности

Квалификация выпускника – Магистр

Форма обучения – очная, заочная

Год начала подготовки – 2025

**Краснодар  
2025**

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины «Инновации в индустрии досуга», которая входит в состав обязательных дисциплин Блока 1 Дисциплины (модули), студентам очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 51.04.03 Социально-культурная деятельность в 1 семестре.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 51.04.03 Социально-культурная деятельность, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 декабря 2017 г. приказ № 1185, и примерной основной образовательной программой.

**Рецензенты:**

Доктор филологических наук, профессор  
кафедры ЭСМИ и новых медиа Кубанского  
государственного университета

Е.Г. Сомова

Канд. ист. наук, доц., зав. кафедрой  
истории, культурологии и музееведения  
ФГБОУ ВО «Краснодарский  
государственный институт культуры»

А.В. Кудинова

**Составитель:**

**Абазян Артак Горикович**, кандидат экономических наук, доцент  
кафедры социально-культурной деятельности Краснодарского государственного  
института культуры.

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и утверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности 24 июня 2025 г., протокол № 11.

Рабочая программа учебной дисциплины одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе Учебно-методическим советом ФГБОУ ВО «КГИК» 25 июня 2025 года, протокол № 11.

## Содержание

1. Цели и задачи освоения дисциплины	4
2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО	4
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций	5
4. Структура и содержание и дисциплины	6
4.1. Структура дисциплины:	6
4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы	6
5. Образовательные технологии	14
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации:	14
6.1. Контроль освоения дисциплины	14
6.2. Фонд оценочных средств	17
7. Учебно-методическое и информационно обеспечение дисциплины (модуля)	18
7.1. Основная литература	18
7.2. Дополнительная литература	18
7.3. Периодические издания	19
7.4. Интернет-ресурсы	19
7.5. Методические указания и материалы по видам занятий	20
7.6. Программное обеспечение	21
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)	22
9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины (модуля)	23

## **1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Курс нацелен на формирование теоретических знаний в области индустрии досуга и практических навыков использования инновационных технологий в области досуга, социально-культурного творчества и рекреации; формирование творческой личности способной к самостоятельной разработке инновационных проектов в своей профессиональной деятельности.

**Задачи** дисциплины:

- изучить и освоить комплекс теоретических знаний в области индустрии досуга;
- изучить и освоить разновидности инноваций в современной индустрии досуга;
- изучить и освоить принципы применения инноваций индустрии досуга в области социально-культурного творчества, досуга и рекреации;
- изучить виды, характер и принципы инновационных технологий в сфере досуга;
- изучить принципы и «технологии» создания инновационных проектов в сфере досуга;
- формирование творческой индивидуальности магистров - будущих авторов инновационных творческих проектов в сфере досуга;
- развитие способностей к инновационному подходу в сфере досуговой деятельности;
- развитие и закрепление практических навыков и умений самостоятельной творческой деятельности будущих магистров по разработке инновационных творческих проектов в сфере досуга;
- развитие способностей к осмыслению и анализу идей и явлений в современном обществе, искусстве и культуре.

## **2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО**

Дисциплина «Инновации в индустрии досуга» входит в состав обязательных дисциплин Блока 1 Дисциплины (модули), его содержание определяет процесс освоения управленческих и организационных знаний, умений и навыков, необходимых в деятельности учреждений культуры. Дальнейшее развитие эти знания получают в учебной, производственной практиках, а также конкретизируются в дисциплинах профилизации.

Дисциплина «Инновации в индустрии досуга» обеспечивает формирование совокупного ожидаемого результата образовательной работы в соответствии с компетентностной моделью выпускника по направлению подготовки 51.04.03 Социально-культурная деятельность, профилю подготовки Менеджмент социально-культурной деятельности, с квалификацией (степенью) – «Магистр» и предполагает обладание знаниями в рамках профессиональной компетенции: ПК-2.

Успешное изучение дисциплины базируется на освоении теоретического и практического учебного материала по следующим дисциплинам, формирующим у обучающихся знания, умения и навыки в области социально-культурной деятельности: Теория и практика межкультурной коммуникации, Методология научного исследования, Психология профессионального саморазвития.

Данные дисциплины являются теоретической базой для профессиональной деятельности менеджера социально-культурной деятельности. Для успешного изучения дисциплины учащиеся должны обладать достаточными знаниями, умениями и навыками, приобретенными в результате освоения перечисленных выше учебных курсов.

Изучение дисциплины будет способствовать успешному усвоению следующих дисциплин:

Предпринимательская деятельность в социально-культурной сфере

Технологии социально-культурного проектирования

Научные основы технологии социально-культурной деятельности

Теория и практика менеджмента организаций социокультурной сферы

### **3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С УСТАНОВЛЕННЫМИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ ИНДИКАТОРАМИ ДОСТИЖЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ.**

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны демонстрировать следующие результаты:

Наименование компетенции	Индикаторы сформированности компетенций		
	знать	уметь	владеть
ПК-2 Способен управлять на научной основе технологическими и творческими процессами в социокультурной сфере	виды, характер и принципы инновационных технологий в индустрии досуга, инновационные подходы к созданию творческих проектов в сфере организации досуга	формировать инновационные подходы к решению проблем организации досуга в современных социокультурных условиях	навыками самостоятельной творческой деятельности по разработке инновационных творческих проектов в сфере досуга

## 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы (108 часов).

#### *По очной форме обучения*

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Л	ПЗ	ИЗ	СР	
1	Раздел 1. Инновации в индустрии досуга	1	1-17	32	32	-	17	Семинарско-практические занятия. Дискуссия. Экзамен

#### *По заочной форме обучения*

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Л	ПЗ	ИЗ	СР	
1	Раздел 1. Инновации в индустрии досуга	1	1-17	6	6	-	84	Семинарско-практические занятия. Дискуссия. Экзамен

### 4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы

#### *По очной форме обучения*

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов	Формируемые компетенции (по

			теме)
1	2	3	4
1 семестр		3	
<b>Раздел 1. Инновации в индустрии досуга</b>			
Тема 1. Индустрия досуга как феномен современного мира.	<u>Лекции:</u> История развития индустрии досуга. Теория «культурных индустрий» как методологическая основа развития индустрии досуга. Опыт развития индустрии досуга в развитых странах мира. Индустрия досуга в современной России.	4	ПК-2
	<u>Практические занятия (семинары):</u> Индустрия досуга как феномен современного мира. 1. История развития индустрии досуга 2. Теория «культурных индустрий» как методологическая основа развития индустрии досуга. 3. Опыт развития индустрии досуга в развитых странах мира. 4. Индустрия досуга в современной России.	4	
	<u>Индивидуальные занятия:</u> (не предусмотрено)	-	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к практическим занятиям Подготовка к коллективной дискуссии	2	
Тема 2. Теоретические основы индустрии досуга	<u>Лекции:</u> Индустрия досуга: понятие, сущность, значение. Функции индустрии досуга. Индустрия развлечений в мировой экономике. Субъекты индустрии досуга. Классификация услуг в области индустрии досуга. Особенности развития рынка индустрии развлечений.	4	ПК-2
	<u>Практические занятия (семинары):</u> Теоретические основы индустрии досуга 1. Индустрия досуга: понятие, сущность, значение. 2. Функции индустрии досуга. 3. Индустрия развлечений в мировой экономике. 4. Субъекты индустрии досуга. 5. Классификация услуг в области индустрии досуга. 6. Особенности развития рынка индустрии развлечений.	4	
	<u>Индивидуальные занятия:</u> (не предусмотрено)	-	

	<p><u>Самостоятельная работа:</u> Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к практическим занятиям Подготовка к коллективной дискуссии</p>	1	
Тема 3. Сегменты индустрии и их краткая характеристика.	<p><u>Лекции:</u> Творческие (креативные) индустрии. Спортивно-зрелищная индустрия как сегмент индустрии досуга. Развлекательная индустрия как сегмент индустрии досуга. Шоу-бизнес в структуре индустрии досуга. Бизнес-инкубаторы, технопарки, технополисы.</p>	6	ПК-2
	<p><u>Практические занятия (семинары):</u> Сегменты индустрии и их краткая характеристика. 1. Творческие (креативные) индустрии. 2. Спортивно-зрелищная индустрия как сегмент индустрии досуга. 3. Развлекательная индустрия как сегмент индустрии досуга. 4. Шоу-бизнес в структуре индустрии досуга. 5. Бизнес-инкубаторы, технопарки, технополисы. 6. Парки развлечений. 7. Развлекательные зоны в торговых центрах (кинотеатр, детский городок, боулинг, бильярд, аттракционы, дискотека, фуд-корт, фитнес-клуб и пр.). 8. Специализированные развлекательные центры (кино, дискотека, боулинг, бильярд, игровой центр, каток, роллердром, керлинг, спортивный бар и т. д.) 9. Открытые общественные арт-пространства, способные активно удовлетворять потребность людей в ярких эмоциях, игре и общении (парки развлечений, ботанические сады, природные заповедники и др.)</p>	6	
	<p><u>Индивидуальные занятия:</u> (не предусмотрено)</p>	-	
	<p><u>Самостоятельная работа:</u> Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к практическим занятиям Подготовка к коллективной дискуссии</p>	2	
Тема 4. Социально-культурные технологии в	<p><u>Лекции:</u> Классификация социально-культурных технологий в индустрии досуга. Игровые технологии в индустрии досуга. Музыкально-развлекательные</p>	6	ПК-2

индустрии досуга.	технологии в структуре индустрии досуга. Технологии арт-менеджмента в индустрии досуга. Маркетинговые технологии в индустрии досуга.		
	<u>Практические занятия (семинары):</u> Социально-культурные технологии в индустрии досуга. 1. Классификация социально-культурных технологий в индустрии досуга. 2. Игровые технологии в индустрии досуга. 3. Музыкально-развлекательные технологии в структуре индустрии досуга. 4. Технологии арт-менеджмента в индустрии досуга. 5. Маркетинговые технологии в индустрии досуга.	6	
	<u>Индивидуальные занятия:</u> (не предусмотрено)	-	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к практическим занятиям Подготовка к коллективной дискуссии	3	
Тема 5. Индустрия досуга как источник инноваций.	<u>Лекции:</u> Разновидности и суть инновационной инфраструктуры. Определение и сущность понятий «инноватика», «инновация», «новшество», «нововведение» и «новация». Виды инноваций: базовые, улучшающие, интегрирующие и др. Суть и основные принципы инноваций в индустрии досуга. Объекты инновационной инфраструктуры индустрии досуга. Векторы инноваций в современной индустрии досуга. Суть социокультурных инноваций в индустрии досуга.	4	ПК-2

	<p><u>Практические занятия (семинары):</u> Индустрия досуга как источник инноваций.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разновидности и суть инновационной инфраструктуры.</li> <li>2. Определение и сущность понятий «инноватика», «инновация», «новшество», «нововведение» и «новация».</li> <li>3. Виды инноваций: базовые, улучшающие, интегрирующие и др.</li> <li>4. Суть и основные принципы инноваций в индустрии досуга.</li> <li>5. Объекты инновационной инфраструктуры индустрии досуга.</li> <li>6. Векторы инноваций в современной индустрии досуга;</li> <li>7. Суть социокультурных инноваций в индустрии досуга.</li> </ol>	4	ПК-2	
	<u>Индивидуальные занятия:</u> (не предусмотрено)	-		
	<p><u>Самостоятельная работа</u> Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к практическим занятиям Подготовка к коллективной дискуссии</p>	2		
Тема 6. Принципы применения инноваций индустрии досуга в области социально-культурного творчества, досуга и рекреации.	<p><u>Лекции:</u> Формирование инновационных подходов к решению проблем организации досуга в современных социокультурных условиях. Использование инновационной инфраструктуры в области социально-культурного творчества, досуга и рекреации.</p>	4		
Тема 6. Принципы применения инноваций индустрии досуга в области социально-культурного творчества, досуга и рекреации.	<p><u>Практические занятия (семинары):</u> Принципы применения инноваций индустрии досуга в области социально-культурного творчества, досуга и рекреации.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Формирование инновационных подходов к решению проблем организации досуга в современных социокультурных условиях.</li> <li>2. Использование инновационной инфраструктуры в области социально-культурного творчества, досуга и рекреации.</li> </ol>	4		
	<p><u>Индивидуальные занятия:</u> (не предусмотрено)</p> <p><u>Самостоятельная работа</u> Изучение информации основной и дополнительной литературы</p>	3		

	Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к практическим занятиям Подготовка к коллективной дискуссии		
Тема 7. Принципы и «технологии» создания инновационных проектов в сфере досуга	<u>Лекции:</u> Виды, характер и принципы инновационных технологий в сфере досуга. Инновационные подходы к созданию творческих проектов в сфере организации досуга. Проектирование досуговых программ для различных организаций индустрии досуга.	4	ПК-2
	<u>Практические занятия (семинары):</u> Принципы и «технологии» создания инновационных проектов в сфере досуга. 1. Виды, характер и принципы инновационных технологий в сфере досуга; 2. Инновационные подходы к созданию творческих проектов в сфере организации досуга. 3. Проектирование досуговых программ для различных организаций индустрии досуга.	4	
	<u>Индивидуальные занятия:</u> (не предусмотрено)		
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к практическим занятиям Подготовка к коллективной дискуссии	4	
<b>Вид итогового контроля: зачет</b>		27	
<b>ВСЕГО:</b>		108	

### *По заочной форме обучения*

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов	Формируемые компетенции (по теме)
1	2	3	4
1 семестр		3	
<b>Раздел 1. Инновации в индустрии досуга</b>			
Тема 1. Индустрия досуга как феномен современного мира.	<u>Лекции:</u> не предусмотрено	-	ПК-2
	<u>Практические занятия (семинары):</u> не предусмотрено	-	
	<u>Индивидуальные занятия:</u> (не предусмотрено)	-	
	<u>Самостоятельная работа</u>	12	

		<p>Индустрия досуга как феномен современного мира. История развития индустрии досуга Теория «культурных индустрий» как методологическая основа развития индустрии досуга. Опыт развития индустрии досуга в развитых странах мира. Индустрия досуга в современной России.</p>		
Тема 2. Теоретические основы индустрии досуга	<p><u>Лекции:</u> не предусмотрено</p> <p><u>Практические занятия (семинары):</u> Теоретические основы индустрии досуга</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Индустрия досуга: понятие, сущность, значение.</li> <li>2. Функции индустрии досуга.</li> <li>3. Индустрия развлечений в мировой экономике.</li> <li>4. Субъекты индустрии досуга.</li> <li>5. Классификация услуг в области индустрии досуга.</li> <li>6. Особенности развития рынка индустрии развлечений.</li> </ol>	-	ПК-2	
	<p><u>Индивидуальные занятия:</u> (не предусмотрено)</p>	-		
	<p><u>Самостоятельная работа:</u> Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к практическим занятиям Подготовка к коллективной дискуссии</p>	12		
Тема 3. Сегменты индустрии и их краткая характеристика.	<p><u>Лекции:</u> не предусмотрено</p> <p><u>Практические занятия (семинары):</u> Сегменты индустрии и их краткая характеристика.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Творческие (креативные) индустрии.</li> <li>2. Спортивно-зрелищная индустрия как сегмент индустрии досуга.</li> <li>3. Развлекательная индустрия как сегмент индустрии досуга.</li> <li>4. Шоу-бизнес в структуре индустрии досуга.</li> <li>5. Бизнес-инкубаторы, технопарки, технополисы.</li> <li>6. Парки развлечений.</li> <li>7. Развлекательные зоны в торговых центрах (кинотеатр, детский городок, боулинг, бильярд, аттракционы, дискотека, фуд-корт, фитнес-клуб и пр.).</li> <li>8. Специализированные развлекательные центры (кино, дискотека, боулинг, бильярд, игровой центр, каток, роллердром, керлинг, спортивный бар и т. д.)</li> <li>9. Открытые общественные арт-пространства, способные активно удовлетворять потребность</li> </ol>	-	ПК-2	
		2		

	людей в ярких эмоциях, игре и общении (парки развлечений, ботанические сады, природные заповедники и др.)		
	<u>Индивидуальные занятия:</u> (не предусмотрено)	-	
	<u>Самостоятельная работа:</u> Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к практическим занятиям Подготовка к коллективной дискуссии	10	
Тема 4. Социально-культурные технологии в индустрии досуга.	<u>Лекции:</u> не предусмотрено	-	ПК-2
	<u>Практические занятия (семинары):</u> Социально-культурные технологии в индустрии досуга. 1. Классификация социально-культурных технологий в индустрии досуга. 2. Игровые технологии в индустрии досуга. 3. Музыкально-развлекательные технологии в структуре индустрии досуга. 4. Технологии арт-менеджмента в индустрии досуга. 5. Маркетинговые технологии в индустрии досуга.	2	
	<u>Индивидуальные занятия:</u> (не предусмотрено)	-	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к практическим занятиям Подготовка к коллективной дискуссии	10	
Тема 5. Индустрия досуга как источник инноваций.	<u>Лекции:</u> Разновидности и суть инновационной инфраструктуры. Определение и сущность понятий «инноватика», «инновация», «новшество», «нововведение» и «новация». Виды инноваций: базовые, улучшающие, интегрирующие и др. Суть и основные принципы инноваций в индустрии досуга. Объекты инновационной инфраструктуры индустрии досуга. Векторы инноваций в современной индустрии досуга. Суть социокультурных инноваций в индустрии досуга.	2	ПК-2
	<u>Практические занятия (семинары):</u> не предусмотрено	-	
	<u>Индивидуальные занятия:</u> (не предусмотрено)	-	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов	10	

	Подготовка к практическим занятиям Подготовка к коллективной дискуссии		
Тема 6. Принципы применения инноваций индустрии досуга в области социально-культурного творчества, досуга и рекреации.	<u>Лекции:</u> Формирование инновационных подходов к решению проблем организации досуга в современных социокультурных условиях. Использование инновационной инфраструктуры в области социально-культурного творчества, досуга и рекреации.	2	ПК-2
	<u>Практические занятия (семинары):</u> не предусмотрено	-	
	<u>Индивидуальные занятия:</u> (не предусмотрено)	-	
	<u>Самостоятельная работа</u> Принципы применения инноваций индустрии досуга в области социально-культурного творчества, досуга и рекреации. Формирование инновационных подходов к решению проблем организации досуга в современных социокультурных условиях. Использование инновационной инфраструктуры в области социально-культурного творчества, досуга и рекреации.	16	
Тема 7. Принципы и «технологии» создания инновационных проектов в сфере досуга	<u>Лекции:</u> Виды, характер и принципы инновационных технологий в сфере досуга. Инновационные подходы к созданию творческих проектов в сфере организации досуга. Проектирование досуговых программ для различных организаций индустрии досуга.	2	ПК-2
	<u>Практические занятия (семинары):</u> не предусмотрено		
	<u>Индивидуальные занятия:</u> (не предусмотрено)	-	
	<u>Самостоятельная работа</u> Принципы и «технологии» создания инновационных проектов в сфере досуга. Виды, характер и принципы инновационных технологий в сфере досуга; Инновационные подходы к созданию творческих	16	

	проектов в сфере организации досуга. Проектирование досуговых программ для различных организаций индустрии досуга.		
<b>Вид итогового контроля: экзамен</b>		27	
		<b>ВСЕГО:</b>	108

## 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В процессе изучения дисциплины используются следующие образовательные технологии:

- лекционные занятия: проблемные и интерактивные лекции, лекция-визуализация, лекция-беседа, лекция-дискуссия, лекция-анализ ситуаций;
  - практические занятия: тематические семинары, проблемные семинары, дискуссии, анализ статей и анализ проблемных ситуаций, доклады, сообщения;
  - самостоятельная работа: обязательная самостоятельная работа студента по заданию преподавателя, выполняемая во внеаудиторное время, индивидуальная самостоятельная работа студента под руководством преподавателя;
- Занятия лекционного типа составляют у очной формы обучения 32 часов, что равняется 50% аудиторных занятий.

## 6 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

### 6.1. Контроль освоения дисциплины

Контроль освоения дисциплины производится в соответствии с Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов ФГБОУ ВО «Краснодарский государственный институт культуры». Программой дисциплины в целях проверки прочности усвоения материала предусматривается проведение различных форм контроля.

*Текущий контроль* успеваемости студентов по дисциплине производится в следующих формах:

1. Семинарско-практические занятия по всем темам курса.
2. Дискуссия.

*Рубежный контроль* предусматривает оценку знаний, умений и навыков студентов по пройденному материалу по данной дисциплине на основе текущих оценок, полученных ими на занятиях за все виды работ. В ходе рубежного контроля используются следующие методы оценки знаний:

- устные ответы,
- письменные работы,
- выполнения самостоятельной работы студентов: работа с

первоисточниками.

*Промежуточный контроль* по результатам семестра по дисциплине проходит в форме экзамена.

## **6.2. Фонд оценочных средств**

### **6.2.1. Примеры практических заданий (ситуаций) – не предусмотрено**

### **6.2.2. Контрольные вопросы для проведения текущего контроля**

#### **Тема 1. Индустрия досуга как феномен современного мира.**

1. История развития индустрии досуга
2. Теория «культурных индустрий» как методологическая основа развития индустрии досуга.
3. Опыт развития индустрии досуга в развитых странах мира.
4. Индустрия досуга в современной России.

#### **Тема 2. Теоретические основы индустрии досуга**

1. Индустрия досуга: понятие, сущность, значение.
2. Функции индустрии досуга.
3. Индустрия развлечений в мировой экономике.
4. Субъекты индустрии досуга.
5. Классификация услуг в области индустрии досуга.
6. Особенности развития рынка индустрии развлечений.

#### **Тема 3. Сегменты индустрии и их краткая характеристика.**

1. Творческие (креативные) индустрии.
2. Спортивно-зрелищная индустрия как сегмент индустрии досуга.
3. Развлекательная индустрия как сегмент индустрии досуга.
4. Шоу-бизнес в структуре индустрии досуга.
5. Бизнес-инкубаторы, технопарки, технополисы.
6. Парки развлечений.
7. Развлекательные зоны в торговых центрах (кинотеатр, детский городок, боулинг, бильярд, аттракционы, дискотека, фуд-корт, фитнес-клуб и пр.).
8. Специализированные развлекательные центры (кино, дискотека, боулинг, бильярд, игровой центр, каток, роллердром, керлинг, спортивный бар и т. д.)
9. Открытые общественные арт- пространства, способные активно удовлетворять потребность людей в ярких эмоциях, игре и общении (парки развлечений, ботанические сады, природные заповедники и др.)

#### **Тема 4. Социально-культурные технологии в индустрии досуга.**

1. Классификация социально-культурных технологий в индустрии досуга.
2. Игровые технологии в индустрии досуга.
3. Музыкально-развлекательные технологии в структуре индустрии досуга.
4. Технологии арт-менеджмента в индустрии досуга.
5. Маркетинговые технологии в индустрии досуга.

#### **Тема 5. Индустрия досуга как источник инноваций.**

1. Разновидности и суть инновационной инфраструктуры.
2. Определение и сущность понятий «инноватика», «инновация», «новшество», «нововведение» и «новация».
3. Виды инноваций: базовые, улучшающие, интегрирующие и др.

4. Суть и основные принципы инноваций в индустрии досуга.
5. Объекты инновационной инфраструктуры индустрии досуга.
6. Векторы инноваций в современной индустрии досуга;
7. Суть социокультурных инноваций в индустрии досуга.

**Тема 6. Принципы применения инноваций индустрии досуга в области социально-культурного творчества, досуга и рекреации.**

1. Формирование инновационных подходов к решению проблем организации досуга в современных социокультурных условиях.
2. Использование инновационной инфраструктуры в области социально-культурного творчества, досуга и рекреации.

**Тема 7. Принципы и «технологии» создания инновационных проектов в сфере досуга**

1. Виды, характер и принципы инновационных технологий в сфере досуга;
2. Инновационные подходы к созданию творческих проектов в сфере организации досуга.
3. Проектирование досуговых программ для различных организаций индустрии досуга.

**6.2.3. Тематика эссе, рефератов, презентаций – не предусмотрено**

**6.2.4. Вопросы к зачету по дисциплине – не предусмотрено**

**6.2.5. Вопросы к экзамену по дисциплине**

1. Индустрия досуга как феномен современного мира
2. История развития индустрии досуга
3. Теория «культурных индустрий» как методологическая основа развития индустрии досуга
4. Опыт развития индустрии досуга в развитых странах мира
5. Индустрия досуга в современной России
6. Теоретические основы индустрии досуга
7. Индустрия досуга: понятие, сущность, значение
8. Функции индустрии досуга
9. Индустрия развлечений в мировой экономике
10. Субъекты индустрии досуга
11. Классификация услуг в области индустрии досуга.
12. Особенности развития рынка индустрии развлечений
13. Сегменты индустрии и их краткая характеристика
14. Творческие (креативные) индустрии
15. Спортивно-зрелищная индустрия как сегмент индустрии досуга
16. Развлекательная индустрия как сегмент индустрии досуга
17. Шоу-бизнес в структуре индустрии досуга
18. Бизнес-инкубаторы, технопарки, технополисы
19. Парки развлечений
20. Развлекательные зоны в торговых центрах (кинотеатр, детский городок, боулинг, бильярд, аттракционы, дискотека, фуд-корт, фитнес-клуб и пр.).
21. Специализированные развлекательные центры (кино, дискотека, боулинг, бильярд, игровой центр, каток, роллердром, керлинг, спортивный бар и т. д.)
22. Открытые общественные арт-пространства, способные активно удовлетворять потребность людей в ярких эмоциях, игре и общении (парки развлечений, ботанические сады, природные заповедники и др.)
23. Социально-культурные технологии в индустрии досуга
24. Классификация социально-культурных технологий в индустрии досуга

25. Игровые технологии в индустрии досуга
26. Музыкально-развлекательные технологии в структуре индустрии досуга
27. Технологии арт-менеджмента в индустрии досуга.
28. Маркетинговые технологии в индустрии досуга
29. Индустрия досуга как источник инноваций
30. Разновидности и суть инновационной инфраструктуры
31. Определение и сущность понятий «инноватика», «инновация», «новшество», «нововведение» и «новация»
32. Виды инноваций: базовые, улучшающие, интегрирующие и др.
33. Суть и основные принципы инноваций в индустрии досуга
34. Объекты инновационной инфраструктуры индустрии досуга
35. Векторы инноваций в современной индустрии досуга
36. Суть социокультурных инноваций в индустрии досуга
37. Принципы применения инноваций индустрии досуга в области социально-культурного творчества, досуга и рекреации.
38. Формирование инновационных подходов к решению проблем организации досуга в современных социокультурных условиях.
39. Использование инновационной инфраструктуры в области социально-культурного творчества, досуга и рекреации.
40. Принципы и «технологии» создания инновационных проектов в сфере досуга
41. Виды, характер и принципы инновационных технологий в сфере досуга
42. Инновационные подходы к созданию творческих проектов в сфере организации досуга
43. Проектирование досуговых программ для различных организаций индустрии досуга

## **7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **7.1. Основная литература**

1. Инновационные технологии обучения культурно-досуговой деятельности : сб. науч. тр. Вып. 2 / науч. ред. А.Д. Жарков. - М. : МГУКИ, 2001. - 202 с.
2. Асанова, И.М. Организация культурно-досуговой деятельности [Текст] : учебник / И. М. Асанова. - 3-е изд. стер. - М. : Академия, 2013. - 192 с. - (Бакалавриат). - ISBN 978-5-4468-0139-8 (Изд-во "Академия")

### **7.2. Дополнительная литература**

1. URL:  
[http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=119436](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=119436)
2. Беляев Ю.М. Инновационный менеджмент [Текст]: учебник /Ю.М. Беляев. – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К», 2016. – 220 с. - То же [Электронный ресурс]. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=135036](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=135036)
3. Инновационный менеджмент [Текст]: учебник для магистров, обучающихся по направлению подготовки «Менеджмент» / под.ред. В.Я. Горфинкеля, Т.Г. Попадюк. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015. – 391 с. - То же

- [Электронный ресурс]. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=119436](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=119436)
4. Кузнецов Б.Т. Инновационный менеджмент [Текст]: учеб.пособие /Б.Т. Кузнецов, А.Б. Кузнецов. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015. – 364 с. - То же [Электронный ресурс]. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=115012](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=115012)
5. Рудич Л.И. Предпринимательская и инновационная деятельность в сфере культуры и искусства [Текст]: учеб.пособие /Л.И. Рудич; Кемеровский гос.ун-т культуры и искусств, 2013. – 209 с. - То же [Электронный ресурс]. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=227897](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=227897)
6. Стрелкова Л.В. Экономика и организация инноваций. Теория и практика [Текст]: учеб.пособие для студентов вузов, обучающихся по направлениям «Экономика», «Менеджмент» /Л.В. Стрелкова, Ю.А. Макушева. – 2-е изд., перераб.и доп. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015. – 235 с. - То же [Электронный ресурс]. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=446572](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=446572)
7. Шеин Ю.П., Матвеева Л.Д. Инновационные подходы к проектированию туристско-рекреационных зон [Текст]: учеб.пособие / Ю.П. Шеин, Л.Д. Матвеева. – Уфа: Уфимская гос.академия экономики и сервиса, 2011. – 178 с. - То же [Электронный ресурс]. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=272483](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=272483)
- Богомолова А.В. Управление инновациями [Текст]: учеб.пособие / А.В. Богомолова. – Томск: Эль Контент, 2012. – 144 с. - То же [Электронный ресурс]. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=208962](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=208962)

### **7.3. Периодические издания**

1. Вопросы культуры
2. Дом культуры
3. Мир экскурсий
4. Культура

### **7.4. Интернет-ресурсы**

Официальный сайт Администрации Краснодарского края. [Электронный ресурс]. – URL: <http://admkrain.kuban.ru/>

Официальный сайт Министерства культуры Краснодарского края. [Электронный ресурс]. – URL: <http://kultura.kubangov.ru/>

Официальный сайт Министерства культуры РФ. [Электронный ресурс]. – URL: [mkrf.ru](http://mkrf.ru)

Официальный сайт Федеральной службы по надзору за соблюдением законодательства в области охраны культурного наследия. [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.rosohrancult.ru/>

Портал КУЛЬТУРА России. [Электронный ресурс]. – URL: [russianculture.ru](http://russianculture.ru)

Сайт Базовых федеральных образовательных порталов. [Электронный ресурс]. – URL: [edu.ru>index.php?page\\_id=255](http://edu.ru/index.php?page_id=255)

Сайт энциклопедии Википедия. [Электронный ресурс]. – URL: <http://ru.wikipedia.org>.

Сайт ФЦП "Культура России (2012-2018 годы)" <http://fcpkultura.ru/?t=mobile>

Единое окно доступа к образовательным ресурсам <http://window.edu.ru/>

<http://www.nlr.ru/> Российская национальная библиотека

## **7.5. Методические указания и материалы по видам занятий**

### **Методические указания для подготовки к семинарским занятиям**

Студенту рекомендуется следующая схема подготовки к семинарскому занятию:

1. Проработать конспект лекций;
2. Прочитать основную и дополнительную литературу, рекомендованную по изучаемому разделу;
3. Ответить на вопросы плана семинарского занятия;
4. Выполнить домашнее задание;
5. Проработать тестовые задания и задачи;
6. При затруднениях сформулировать вопросы к преподавателю.

При подготовке к семинарским занятиям следует руководствоваться указаниями и рекомендациями преподавателя, использовать основную литературу из представленного им списка. Для наиболее глубокого освоения дисциплины рекомендуется изучать литературу, обозначенную как «дополнительная» в представленном списке.

При подготовке доклада на семинарское занятие желательно заранее обсудить с преподавателем перечень используемой литературы, за день до семинарского занятия предупредить о необходимых для предоставления материала технических средствах, напечатанный текст доклада предоставить преподавателю.

Для закрепления полученных в ходе лекций знаний и эффективной работы по формированию навыков и умений на семинарских занятиях магистры изучают теоретический материал предыдущей лекции и отвечают на поставленные вопросы для повторения по каждой теме.

Для развития умений использовать полученные знания в аналитической работе и обсуждении с целью превращения их в когнитивные компетенции на

семинарских занятиях выполняются разные виды заданий, как дискуссионные, так и ограниченные рамками данных преподавателем указания.

### **Дискуссия.**

Дискуссия (от лат. *discussio* — рассмотрение, исследование), публичное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы. Дискуссионные формы занятий формируют умения и навыки в области инструментальных и социально-личностных компетенций. Вопросы для дискуссии рассматривают перечень проблем, которые можно трактовать достаточно широко вследствие отсутствия общепринятой терминологии и подходов к определению сущности определенных маркетинговых категорий, а также существования конкретной маркетинговой практики в России и за рубежом.

### **Презентации.**

Поскольку на семинарских занятиях необходимо представлять результаты выполненных заданий по самостоятельной работе, магистры должны уметь организовать их презентацию.

Презентации материалов выполненного задания или проекта в рамках самостоятельной работы проходят в форме устных выступлений перед аудиторией:

— сообщения;

— доклады.

Презентации материалов выполненной выполненному заданию или проекту в рамках самостоятельной работы проходят в форме устных выступлений перед аудиторией.

**Сообщение** представляет собой самый простой вид изложения проектного задания, не требующего специального оформления в форме демонстрационной презентации.

**Доклад** – развернутое изложение результатов проектного задания, полученной при выполнении самостоятельной работы. По структуре и содержанию доклад представляет собой более полный, чем сообщение, эмпирический материал, сопровождаемый демонстрационной презентацией в программе Power Point, либо печатных материалов или образцов товаров.

## **7.6. Программное обеспечение**

Компьютерный сетевой (Интернет) класс с установленными операционной системой MS Windows 10, пакетами MS office prof 2007; Astra linux 1.6, P7-Офис, справочно-правовые системы Консультант Плюс, Гарант, выход в сеть Интернет, мультимедийный проектор, экран, мобильный стенд.

## **8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Преподавание дисциплины в вузе обеспечено наличием аудиторий (в том числе оборудованных проекционной техникой) для всех видов занятий.

Действуют компьютерные классы с лицензионным программным обеспечением. Имеются рабочие места с выходом в Интернет для самостоятельной работы. Все компьютерные классы подключены к локальной сети вуза и имеют выход в интернет, в наличии стационарное мультимедийное и стриминговое оборудование.

Студенты пользуются

- вузовской библиотекой с электронным читальным залом;
- учебниками и учебными пособиями;
- аудио и видео материалами.

Все помещения соответствуют требованиям санитарного и противопожарного надзора.

**Дополнения и изменения  
к рабочей программе учебной дисциплины  
«Инновации в индустрии досуга»  
на 20\_\_-20\_\_ уч. год**

СОГЛАСОВАНО:  
Зав. кафедрой СКД

\_\_\_\_\_  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

В рабочую программу учебной дисциплины вносятся следующие изменения:

- \_\_\_\_\_;
- \_\_\_\_\_;
- \_\_\_\_\_.
- \_\_\_\_\_;
- \_\_\_\_\_;
- \_\_\_\_\_.

Дополнения и изменения к рабочей программе рассмотрены и рекомендованы на заседании кафедры \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
(наименование)  
Протокол № \_\_\_\_ от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Исполнитель(и):

/	/	/	/
(должность)	(подпись)	(Ф.И.О.)	(дата)
/	/	/	/
(должность)	(подпись)	(Ф.И.О.)	(дата)

Заведующий кафедрой

/	/	/	/
(наименование кафедры)	(подпись)	(Ф.И.О.)	(дата)