

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»

Кафедра менеджмента и социокультурных технологий

УТВЕРЖДАЮ

Декан факультета
социокультурных коммуникаций
А. Ю. Борзенко-Мирошниченко
30.07.2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ПРОЕКТИРОВАНИЕ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММ

Уровень высшего образования – бакалавриат

Направление подготовки - 51.03.03 Социально-культурная деятельность

Профиль - Менеджмент социально-культурной деятельности

Форма обучения – очная, заочная

Год набора - 2024 год

Луганск 2024

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ОПОП и ФГОС ВО направления подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.12.2017 г. № 1179.

Программу разработал Н.В. Журавлева, старший преподаватель кафедры менеджмента и социокультурных технологий

Рассмотрено на заседании кафедры менеджмента и социокультурных технологий (Академия Матусовского)

Протокол № 1 от 30.08.2024 г.

Зав. кафедрой

В.В.Аронова

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины «Проектирование культурно-досуговых программ», которая входит в Блок 1 обязательных дисциплин. Дисциплина читается студентам очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность профиль «Менеджмент социально-культурной деятельности» Академии Матусовского» в 4 семестре очной формы обучения и в 6 семестре заочной формы обучения.

Дисциплина реализуется кафедрой менеджмента и социокультурных технологий.

Дисциплина имеет предшествующие логические и содержательно-методические связи с широким спектром дисциплин: «Ресурсная база социально-культурной деятельности», «Коммуникативная культура и деловое общение в социально-культурной сфере», «Досуговедение», «Предпринимательство и проектная деятельность», «Проектный менеджмент в социально-культурной сфере», «Фандрайзинг в социально-культурной сфере», «Арт-менеджмент», «Event-менеджмент».

Содержание дисциплины «Проектирование культурно-досуговых программ» призвано способствовать формированию рефлексивных установок в отношении теоретических основ, практических подходов в планировании социально-культурных мероприятий. Основная цель дисциплины: показать единство теории и практики при изучении курса; связь с другими дисциплинами; необходимость изучения международного опыта организации публичных общественных мероприятий; исторического и логического подходов при изучении дисциплины.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме:

устная (устный опрос, защита письменной работы, доклад по результатам самостоятельной работы и т. п.);

письменная (письменный опрос, выполнение практических заданий, написание курсовой работы и т. д.).

Промежуточный контроль в форме зачета с оценкой в 4 семестре.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов. Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия – 20 часов в 4 семестре для очной формы обучения и 4 часа в 6 семестре для заочной формы обучения, практические занятия – 20 часов в 4 семестре для очной формы обучения и 4 часа в 6 семестре для заочной формы обучения, самостоятельная работа – 68 часов в 6 семестре для очной формы обучения, и 96 часов в 6 семестре для заочной формы обучения; контроль – 4 часа в 6 семестре для заочной формы обучения.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель преподавания дисциплины: освоение специальных знаний, умений и навыков в области теории и практики социально-культурного проектирования, овладение проектными технологиями; получение знаний по формированию комплекса проектных технологий.

Задачи:

- овладение проектными технологиями;
- получение знаний по формированию комплекса проектных технологий.
- выделить практическое содержание и заложить фундамент интеграции всех знаний, определяющих квалификацию современного менеджера в культурно-досуговой сфере;

- содействовать развитию у студентов практических навыков организационной работы;
- реализовать коллективный творческо-организационный проект для применения студентами на практике полученных знаний, умений и навыков.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Курс входит в обязательную часть, его содержание определяет процесс освоения основ проектной деятельности учреждений культуры и адресована студентам 2 курса (4 семестр) очной формы обучения и 3 курсов (6 семестр) заочной формы обучения направления подготовки 51.03.03 – «Социально-культурная деятельность» профиль «Менеджмент социально-культурной деятельности» Академии Матусовского. Дисциплина реализуется кафедрой менеджмента и социокультурных технологий. Дальнейшее развитие полученные знания получают в учебной, производственной практиках.

Основывается на базе дисциплин: «Ресурсная база социально-культурной деятельности», «Коммуникативная культура и деловое общение в социально-культурной сфере», «Досуговедение», «Предпринимательство и проектная деятельность».

Является основой для изучения следующих дисциплин: «Проектный менеджмент в социально-культурной сфере», «Фандрайзинг в социально-культурной сфере», «Арт-менеджмент», «Event-менеджмент».

Освоение дисциплины будет необходимо при прохождении практик: ознакомительной, научно-исследовательской, проектно-технологической, преддипломной, подготовке к государственной итоговой аттестации.

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО направления подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность: ПК-3

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции	Результаты обучения
ПК-3	Способен создавать культурные программы и социально-культурные мероприятия, направленные на творческое развитие детей, подростков и взрослых, организация свободного времени населения	<p>Знать: основы социально-культурного проектирования с учетом возрастных и социально-демографических особенностей участников социально-культурной деятельности; основные подходы к осуществлению социально-культурной деятельности; принципы работы с разными группами населения и возрастными категориями;</p> <p>Уметь: применять социально-культурные технологии для создания культурных программ и социально-культурных мероприятий; проектировать массовые, групповые и индивидуальные формы социально-культурной деятельности в соответствии с культурными потребностями различных групп населения.</p> <p>Владеть: навыками организации досуга с применением современных социокультурных технологий для различных групп населения; навыками разработки сценарно-режиссерской основы, а также проведения культурно-досуговой программы и социально-культурных мероприятий, направленных на творческое развитие детей, подростков и взрослых, организацию свободного времени населения.</p>

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия смысловых модулей и тем	Количество часов									
	Очная форма					Заочная форма				
	всего					всего	в том числе			
		л	п	с.р	к		л	п	с.р	ко
4 семестр					6 семестр					
Тема 1. Сущность и методология социально-культурного проектирования.	12	2	2	8	-	12	-	-	12	-
Тема 2. Технология анализа социокультурной ситуации.	16	4	4	8	-	16	2	2	12	-
Тема 3. Аудитория проекта: критерии сегментирования и характеристики.	16	4	4	8	-	16	-	-	16	-
Тема 4. Обоснование цели и задач проекта.	12	2	2	8	-	12	-	-	12	-
Тема 5. Формирование ресурсной базы проекта.	12	2	2	8	-	12	-	-	12	-
Тема 6. Разработка рекламной кампании и медиа-плана продвижения проекта..	12	2	2	8	-	12	-	-	12	-
Тема 7. Игровые методы социально-культурного проектирования	12	2	2	8	-	12	2	2	6	2
Тема 8. Бюджетирование проектной деятельности.	16	2	2	12	-	16	-	-	16	-
Всего часов	108	20	20	68	-	108	4	4	98	2

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Сущность и методология социально-культурного проектирования.

Социально-культурная деятельность как объект проектирования. Сущность социально-культурного проектирования, его место в системе специализированных технологий социально-культурной деятельности.

Понятие социокультурного проектирования (сущность, объект, цели, задачи, приоритетные области). Понятие о социально-культурном проекте и программе. Мировоззренческие основы проектной деятельности. Технологические и содержательные элементы проектирования (проблематизация, целеполагание, инструментализация, развертывающаяся система действий).

Направления проектной деятельности в области развития культурной инфраструктуры. Понятие «регион» в контексте проектирования. Специфика отраслевого и территориального подхода к культуре как объекту проектирования. Принципы социокультурного проектирования: принцип «критического порога модификации», принцип оптимизации «зоны ближайшего развития» личности, принцип персонифицированности процесса и результатов социокультурного проектирования, принцип оптимальной ориентации на сохранение и изменение, принцип проблемно-целевой ориентации. Приоритетные области проектирования.

Проект как составная часть программы, представляющая собой форму конкретизации и содержательного наполнения приоритетных направлений развития социокультурной жизни территории. Проект как самостоятельный вариант решения локальной проблемы, адресованный конкретной аудитории.

Классификация социально-культурных проектов по признакам масштабности, содержанию и целям деятельности. Международные, национальные, межрегиональные и региональные, межотраслевые и отраслевые, ведомственные, проекты одной организации. Пилотные, инвестиционные, информационные, инновационные, маркетинговые, стратегические, организационные, партнерские, образовательные. Некоммерческие и коммерческие проекты.

Литература: [1,3,6].

Тема 2. Технология анализа социокультурной ситуации

Сущность и возможности проблемно-целевого анализа социокультурной ситуации. Понятие ситуации и основные составляющие. Структура социокультурной ситуации и содержание ее основных разделов («полей» и сфер жизнедеятельности). Образ жизни как единица анализа ситуации и область проектной деятельности. Сфера жизнедеятельности как элемент анализа ситуации.

Проблема как единица анализа ситуации: понятие, классификация, технология анализа. Социально-культурные проблемы и задачи проектирования. Специфика проблемного поля проектирования на федеральном и муниципальном уровне. Социально-культурные проблемы и приоритетные области проектирования. Содержание проблем и варианты их проектных решений в ведущих областях проектной деятельности: в сфере художественной, духовно-нравственной, социально-психологической, общественно-политической, профессиональной, физической и психической культуры. Содержание «отраслевых» проблем и возможности их проектных решений.

Тенденции развития современной социокультурной ситуации в ЛНР.

Литература: [1,3,6].

Тема 3. Аудитория проекта: критерии сегментирования и характеристики

Понятие об аудитории социально-культурного проекта. Критерии сегментирования аудитории проектов. Технология сегментирования социальной среды (рынка спроса); социально-демографические критерии сегментирования; психологический тип личности как критерий сегментации; социально-культурные критерии сегментирования и характеристики

аудитории; жизненные стратегии как основа сегментации; психолого-поведенческие основания характеристики аудитории (целевого сегмента). Возраст: дети; подростки; молодежь; люди зрелого возраста; пожилые люди. Семейное положение: особого внимания заслуживают три группы: многодетные семьи; неполные семьи; одинокие люди. Степень социальной адаптированности: особого внимания заслуживают инвалиды, мигранты (беженцы); лица некоренной национальности; бывшие военнослужащие; лица, вышедшие из мест заключения. Сходство интересов и ценностных ориентаций: объединения, группы, клубы по интересам. Дополнительные критерии характеристики аудитории проекта: пол, уровень доходов, психологические особенности личности. Механизм формирования аудитории проекта.

Литература: [1, 2, 5].

Тема 4. Обоснование цели и задач проекта

Алгоритм разработки социально-культурного проекта. Определение цели проекта как результат анализа проблемной ситуации. Задачи проектной деятельности. Конструирование задач проекта. Краткосрочные, среднесрочные и долгосрочные задачи. Ключевые задачи проекта: анализ ситуации, т.е. всесторонняя диагностика проблем и четкое определение их источника и характера; поиск и разработка вариантов решений рассматриваемой проблемы с учетом имеющихся ресурсов и оценка возможных последствий реализации каждого из вариантов; выбор наиболее оптимального решения (т.е. социально приемлемых и культурно обоснованных рекомендаций, способных произвести желаемые изменения в объектной области проектирования) и его проектное оформление; разработка организационных форм внедрения проекта в социальную практику и условий, обеспечивающих реализацию проекта в материально-техническом, финансовом, правовом отношении.

Отражение в целеполагании проекта интересов и потребностей потенциальной целевой аудитории. Ключевые элементы целеполагания: поддержка локальной культурной активности; привлечение внимания к актуальным проблемам социокультурного развития; согласование коммуникативных потоков и адресного обращения к различным социальным, возрастным, профессиональным, этническим целевым группам; создание благоприятных условий для саморазвития культурной жизни посредством активизации саморегуляции и креативной среды.

Составление проектной заявки.

Литература: [1,3,6].

Тема 5. Формирование ресурсной базы проекта

Инструментальная составляющая социально-культурного проектирования. Определение потребности в ресурсах в процессе реализации социально-культурного проекта. Финансовые ресурсы, кадровые ресурсы (специалисты, волонтеры), материально-технические ресурсы (специальное оборудование, оргтехника, помещение, средства связи, реквизит, инвентарь), интеллектуальные ресурсы (технологии, патенты, методические разработки, сценарии), информационные ресурсы (СМИ, эфирное время, Интернет-ресурсы), природные ресурсы (животный, растительный мир, лесные ресурсы). Отбор составляющих ресурсной базы проекта в зависимости от бюджета.

Литература: [2,3,5].

Тема 6. Разработка рекламной кампании и медиа-плана продвижения проекта.

Цели рекламной кампании проекта. Специфика предложений рекламодателя. Бриф на разработку рекламы. Формирование рекламного бюджета. Методы внедрения информации о проекте в сознание потенциальной аудитории.

Определение цели и задач рекламной кампании проекта. Выявление целевой аудитории и изучение ее запросов. Информирование потребителей о новом проекте. Взаимодействие со СМИ. Понятие о медиа-плане продвижения проекта.

Выведение проекта на рынок, формирование его имиджа. Оценка эффективности рекламной кампании. Инструменты PR проекта: мониторинг общественного мнения, разработка информационных поводов, подготовка пресс-релиза, организация пресс-конференций, организация специальных событий.

Литература: [6,7].

Тема 7. Игровые методы социально-культурного проектирования.

Понятие «деловая игра». Типология игр и их проективный потенциал. Инновационные игры как средство решения проектных задач. Принципы игрового проектирования. Логика решения проектных задач в игровом процессе, позиционно-ролевая структура состава участников, организационное обеспечение игры и использование специфических игротехнических методик как условие реализации проективных возможностей инновационных игр.

Принципы игрового проектирования: принцип самопроектирования, принцип сопряжения интересов, принцип включенности игры в реальный социокультурный процесс, принцип системности, принцип коллегиальности и коллективной ответственности, принцип оппозиционности игровой коммуникации, принцип развивающего обучения.

Литература: [4,5].

Тема 8. Бюджетирование проектной деятельности.

Источники финансирования социально-культурных проектов. Условия получения средств, необходимых для реализации проекта. Требования к проекту в случае конкурсного финансирования (критерии оценки). Бюджет как источник финансирования социально-культурных проектов.

Условия и механизмы бюджетного финансирования. Структура заявки на участие в федеральных программах.

Внебюджетные источники финансирования. Условия получения средств из внебюджетных источников. Фонды как источник финансирования. Структура и технология оформления заявки на получение гранта. Условия получения средств от коммерческих структур (стратегия и тактика взаимодействия со спонсорами).

Коммерческая деятельность учреждения как дополнительный источник финансирования программ (стратегия, технология, направления). Технология работы со спонсорами. Разработка спонсорского пакета. Общая сумма, структура затрат и назначение их расходования.

Литература: [2,3,6].

6.2 Темы и задания для подготовки к практическим занятиям

Тема 1. Сущность и методология социально-культурного проектирования.

1. Социально-культурная деятельность как объект проектирования. Сущность социально-культурного проектирования, его место в системе специализированных технологий социально-культурной деятельности.

2. Проект как составная часть программы, представляющая собой форму конкретизации и содержательного наполнения приоритетных направлений развития социокультурной жизни территории.

Термины: социокультурное проектирование, проблематизация, целеполагание, инструментализация, развертывающаяся система действий

Выполнить:

1. Изучить основную и дополнительную литературу по теме.
2. Охарактеризовать технологические и содержательные элементы проектирования.
3. Раскрыть сущность принципов социокультурного проектирования.
4. Представить виды классификаций проектов.

Литература: [1,3,6].

Тема 2. Технология анализа социокультурной ситуации

1. Сущность и возможности проблемно-целевого анализа социокультурной ситуации. Понятие ситуации и основные составляющие.

2. Проблема как единица анализа ситуации: понятие, классификация, технология анализа. Социально-культурные проблемы и задачи проектирования.

3. Тенденции развития современной социокультурной ситуации в ЛНР.

Термины: проблемно-целевой анализ, «поле» и сфера жизнедеятельности, проблема, проектное решение.

Выполнить:

1. Изучить основную и дополнительную литературу по теме.
2. Представить структуру социокультурной ситуации.
3. Охарактеризовать проблему как единицу анализа ситуации.
4. Описать тенденции развития современной социокультурной ситуации в ЛНР.

Литература: [1,3,6].

Тема 3. Аудитория проекта: критерии сегментирования и характеристики

1. Понятие об аудитории социально-культурного проекта.

2. Критерии сегментирования аудитории проектов.

Термины: аудитория социально-культурного проекта, критерии сегментирования, тип личности, жизненные стратегии, возраст.

Выполнить:

1. Изучить основную и дополнительную литературу по теме.
2. По каким критериям происходит сегментация проектной аудитории?
3. По каким дополнительным критериям характеризуют аудитории проекта?

4. Описать механизм формирования аудитории проекта.

Литература: [1, 2, 5].

Тема 4. Обоснование цели и задач проекта

1. Алгоритм разработки социально-культурного проекта.
2. Определение цели проекта как результат анализа проблемной ситуации. Задачи проектной деятельности.
3. Конструирование задач проекта..
4. Ключевые элементы целеполагания.
5. Составление проектной заявки.

Термины: цель, задачи проекта, ключевые задачи проекта, потребности аудитории, адресное обращение, проектная заявка.

Выполнить:

1. Изучить основную и дополнительную литературу по теме.
2. Определить цели проекта как результат анализа выявленной проблемной ситуации.
3. Определить ключевые задачи инициируемого проекта.
4. Выделить ключевые элементы целеполагания.
5. Раскрыть сущность каждого из этапов составления проектной заявки.

Литература: [1,3,6].

Тема 5. Формирование ресурсной базы проекта

1. Инструментальная составляющая социально-культурного проектирования.
2. Определение потребности в ресурсах в процессе реализации социально-культурного проекта.

Термины: потребности в ресурсах, финансовые ресурсы, кадровые ресурсы, материально-технические ресурсы, интеллектуальные ресурсы, природные ресурсы.

Выполнить:

1. Определить потребности в ресурсах для реализации инициируемого социально-культурного проекта.
2. Определить, какой вид ресурса является критическим для выбранного проекта.

Литература: [2,3,5].

Тема 6. Разработка рекламной кампании и медиа-плана продвижения проекта.

1. Цели рекламной кампании проекта. Формирование рекламного бюджета. Методы внедрения информации о проекте в сознание потенциальной аудитории.
2. Определение цели и задач рекламной кампании проекта. Выявление целевой аудитории и изучение ее запросов.
3. Выведение проекта на рынок, формирование его имиджа. Оценка эффективности рекламной кампании.

Термины: рекламная компания, рекламодатель, бриф, бюджет, целевая аудитория, СМИ, медиа-план, мониторинг, пресс-релиз, специальное событие.

Выполнить:

1. Какие методы можно использовать для внедрения информации о проекте в сознание потенциальной аудитории?

2. Каким образом происходит выявление целевой аудитории и изучение ее запросов?
3. Опишите методы оценки эффективности рекламной кампании.

Литература: [6,7].

Тема 7. Игровые методы социально-культурного проектирования.

1. Понятие «деловая игра». Типология игр и их проективный потенциал.
2. Инновационные игры как средство решения проектных задач.
3. Принципы игрового проектирования.

Термины: деловая игра, проективный потенциал,

Выполнить:

1. Дать определение понятию «деловая игра».
2. Привести примеры применения инновационных игр как средства решения проектных задач.
3. Раскрыть сущность принципов игрового проектирования.

Литература: [4,5].

Тема 8. Бюджетирование проектной деятельности.

1. Источники финансирования социально-культурных проектов.
2. Условия и механизмы бюджетного финансирования.
3. Структура и технология оформления заявки на получение гранта.
4. Технология работы со спонсорами.

Термины: источник финансирования, конкурсное финансирование, внебюджетные источники финансирования, фонд, заявка, грант, спонсорство, коммерческая деятельность.

Выполнить:

1. Приведите типичные требования к проекту в случае конкурсного финансирования (критерии оценки).
2. Охарактеризовать условия и механизмы бюджетного финансирования.
3. Указать внебюджетные источники финансирования.
4. Описать структуру и технологию оформления заявки на получение гранта.

Литература: [2,3,6].

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Основными формами самостоятельной работы студентов при изучении дисциплины «Проектирование культурно-досуговых программ» является работа над темами для самостоятельного изучения и подготовка докладов к практическим занятиям.

Самостоятельная работа – это форма организации внеучебной деятельности, на которой происходит как формирование, так и отработка конкретных практических навыков студентов, закрепление и развитие профессиональных компетенций в сфере социально-культурной деятельности.

Специфика самостоятельной работы по изучаемой дисциплине состоит в том, что студенты должны изучить инновационные проекты, реализованные на площадках разных типов, изучить особенности рекламы и PR в сфере социально-культурного проектирования, изучить методологию оценки результативности проекта.

Результаты самостоятельной работы студентов представляются в процессе изучения учебной дисциплины. СР включает следующие виды работ:

- работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы, поиск и обзор литературы и электронных источников информации по индивидуально заданной проблеме курса;
- выполнение домашнего задания в виде подготовки презентации, доклада по изучаемой теме;
- изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
- подготовка к практическим занятиям;
- для студентов заочной формы обучения – выполнение контрольной работы;
- подготовка к зачету с оценкой и защите проекта.

7.1 Перечень тем для самостоятельной работы

Тема 1. Сущность и методология социально-культурного проектирования.

Изучение лекционного материала, изучение информации основной и дополнительной литературы.

Тема 2. Технология анализа социокультурной ситуации.

Изучение информации основной и дополнительной литературы, изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическому занятию.

Тема 3. Аудитория проекта: критерии сегментирования и характеристики.

Изучение информации основной и дополнительной литературы, изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическим занятиям, подготовка к коллективной дискуссии.

Тема 4. Обоснование цели и задач проекта.

Изучение информации основной и дополнительной литературы, изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическому занятию.

Тема 5. Формирование ресурсной базы проекта.

Изучение информации основной и дополнительной литературы, изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическим занятиям, подготовка к коллективной дискуссии.

Тема 6. Разработка рекламной кампании и медиа-плана продвижения проекта.

Изучение информации основной и дополнительной литературы, изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическим занятиям, подготовка к коллективной дискуссии.

Тема 7. Игровые методы социально-культурного проектирования.

Изучение лекционного материала, изучение информации основной и дополнительной литературы.

Тема 8. Бюджетирование проектной деятельности.

Изучение информации основной и дополнительной литературы, изучение информации интернет-ресурсов, подготовка к практическим занятиям, подготовка к коллективной дискуссии.

7.2 Задания для контрольных работ

Контрольные работы предусмотрены для выполнения всеми студентами заочной формы обучения. Контрольная работа является составной частью самостоятельной работы студента заочной формы обучения по освоению программы дисциплины.

При подготовке к написанию контрольной работы в форме информационной карты проекта студентам необходимо изучить источники, рекомендованные преподавателем, и собрать эмпирическую базу (изучить социокультурную ситуацию в ЛНР, выявить потребности целевой аудитории проекта). Преподавателю нужно сориентировать студентов по использованию этих материалов для разработки идеи проекта.

Рекомендованный объем информационной карты проекта – 7-8 страниц. Критериями оценки творческого задания являются обоснованность актуальности проекта и его соответствия потребностям целевой аудитории, четкость формулировок цели и задач проекта, наличие плана продвижения проекта. Рекомендованные фонды:

- Фонд Президентских Грантов (ФПГ) – <https://президентскиегранты.рф/>
- Президентский фонд культурных инициатив (ПФКИ) – <https://фондкультурныхинициатив.рф/?amp=>
- Федеральное агентство по делам молодёжи (Росмолодежь) – <https://grants.myrosmol.ru/>
- Проект «Большая перемена» (от Росмолодежь) – <https://большаяперемена.онлайн/about/findyourself>

Рекомендованные темы контрольных работ в форме творческого задания:

1. Составить информационную карту проекта, направленного на приобщение к классической литературе детей из малообеспеченных семей.
2. Составить информационную карту проекта, направленного на создание культурно-досугового центра в ЛНР.
3. Составить информационную карту проекта, направленного на развития социально-культурной среды спальных районов.
4. Составить информационную карту проекта, направленного на формирование интереса к современному искусству.
5. Составить информационную карту проекта, направленного на обмен материальными носителями культуры (книгами, дисками, образцами hand-made).
6. Составить информационную карту проекта, направленного на организацию фестиваля, направленного на популяризацию джазовой музыкальной культуры.
7. Составить информационную карту проекта, направленного на интеграцию мастеров hand-made и популяризацию их творчества.
8. Составить информационную карту проекта, направленного на вовлечение в современную социально-культурную среду людей пожилого возраста.
9. Составить информационную карту проекта, направленного на поддержку любительских театральных объединений.
10. Составить информационную карту проекта, направленного на развитие патриотического воспитания подростков ЛНР.
11. Составить информационную карту проекта, направленного на создание коммуникативной среды для детей-аутистов.
12. Составить информационную карту проекта, направленного на знакомство жителей города с достопримечательностями своих районов.

8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ СТУДЕНТОВ

8.1 Комплект тестовых заданий

для опроса в ходе проведения промежуточной аттестации

1. События, которые являются нетипичными для большинства людей. Они ведут к основательной потере контроля, к дезорганизации, подавленности, заниженной оценке своих возможностей:
 - а) отрицательные события
 - б) ненормативные события
 - в) события-поступки
 - г) события-впечатления
2. События, происходящие обычно в определенном возрасте и имеющие определенное содержание – это
 - а) нормативные события
 - б) события-поступки
 - в) события-впечатления
 - г) ненормативные события
3. События, изменяющие ситуацию, в которой находится человек, способные выводить его на новые уровни развития – это
 - а) положительные события
 - б) события-впечатления
 - в) события-поступки
 - г) биографические события
4. События, происходящие в сфере мышления как результат мыслительной деятельности – это
 - а) события-мысли
 - б) события-впечатления
 - в) биографические события
 - г) события-поступки
5. Этап технологической цепочки реализации событийного подхода, на котором анализируются полученные результаты, определяется эффективность воспитательного воздействия, учитывается положительный и негативный опыт организации и осуществления события, с учетом проведенного анализа вносятся коррективы в учебно-воспитательный процесс:
 - а) планирование
 - б) диагностический
 - в) коррекция
 - г) оценка
6. Этап технологической цепочки реализации событийного подхода, на котором разрабатывается модель достижения поставленной цели, определяются средства, необходимые для ее достижения, детализируется деятельность с учетом индивидуальных особенностей личности, отношений в группе и готовности к событию:
 - а) прогнозирование
 - б) планирование
 - в) диагностический
 - г) коррекция
7. Этап технологической цепочки реализации событийного подхода, на котором осуществляется разработка сценария организации и проведения события, намечаются пути развития личности и группы в зависимости от влияния различных факторов и переменных среды, функционирование которых приводится в действие событием:
 - а) осуществление и оценка
 - б) прогнозирование
 - в) диагностический
 - г) коррекция
8. Процесс последовательных действий: обоснованный выбор содержания, формы, стратегий деятельности, социокультурная коммуникация и рефлексия эффектов спроектированного и реализованного события – это

- а) методика организации социокультурных событий
 б) моделирование социокультурных событий
 в) планирование социокультурных событий
 г) технология проектирования социокультурных событий
9. Осуществление непосредственной реализации пика события, согласно разработанному сценарию, предполагает этап организации культурно-досугового события:
 а) реализационный
 б) диагностический
 в) проектировочный
 г) рефлексивный
10. Осуществление совместной разработки сценария организации и проведения события, определение цели и мотивов личности и группы, выявление «степени свободы» выбора предполагает этап организации культурно-досугового мероприятия:
 а) рефлексивный
 б) диагностический в) реализационный
 г) проектировочный
11. По содержанию культурно-досуговую деятельность подразделяют на:
 а) познавательную,
 б) ценностно-ориентированную,
 в) практически-преобразующую,
 г) творческую.
 д) все ответы верны
12. Вставьте правильный ответ:
 _____ – это коллективный и индивидуальный способ жизнедеятельности людей, отличающихся рядом общих признаков. Их жизнедеятельность осуществляется и в индивидуальной форме, обладающей обособленностью и относительной самостоятельностью; она представляет собой совокупность норм, труда и быта, права, морали, обычаев, традиций, обрядов, правил поведения.
13. Вставьте правильный ответ:
 _____ – документ, регулирующий основные правила организации и порядок проведения конкурса, фестиваля и пр.
14. Вставьте правильный ответ:
 _____ – документ, представляющий схему, краткое изложение культурно- досугового мероприятия, строящегося по законам драматургии – композиционного построения (театрализованного представления, спектакля, концерта, конкурса, фольклорного праздника и пр.).
15. Вставьте правильный ответ:
 Средство сознательного приобщения к тем культурным ценностям и святыням, которые образуют содержание истории народа это
16. 19 декабря 2022 года делегаты первого съезда Российского движения детей и молодежи утвердили название организации:
 а) "Новое поколение"
 б) "Движение первых",
 в) "Пионеры",
 г) "Движение имени Гагарина".
17. Управляемый обществом и его социальными институтами процесс приобщения человека к культуре и активного включения самого человека в этот процесс — это
 а) педагогический процесс
 б) социально-культурная деятельность
 в) образовательный процесс
 г) досуговая деятельность
18. Осуществление совместной разработки сценария организации и проведения события, определение цели и мотивов личности и группы, выявление «степени свободы» выбора предполагает этап организации образовательного события
 а) рефлексивный;
 б) проектировочный;
 в) диагностический;
 г) реализационный

19. Функция социально-культурной деятельности, реализующая потребности человека в избирательном общении — это

- а) информационно-просветительская
- б) коммуникативная
- в) рекреативно-игровая
- г) нормативная

20. В проекте Стратегии молодежной политики в РФ предлагается федеральный проект, направленный на развитие моделей и форм вовлечения молодежи в трудовую и экономическую деятельность, направленную на решение вопросов самообеспечения молодежи:

- а) «Карьера»;
- б) «Успех в твоих руках»;
- в) «Доброволец России»;
- г) «Шаг навстречу».

21. Поставьте в соответствие качественные и количественные методы оценки социокультурного проекта

1	Качественные методы	а) Имитационные и статистические методы;
2	Количественные методы	б) Фокус-группы;
		в) Онлайн-опрос и интервью;
		г) Многомерные методы (факторный, кластерный анализы);
		д) Глубинные и экспертные интервью;
		е) Регрессионные и корреляционные методы.

22. Установите соответствие понятий и их определений

1	Свободное время –	а)	та часть свободного времени, которым человек располагает по своему усмотрению, деятельность ради собственного удовольствия, развлечения, самосовершенствования или достижения иных целей по собственному выбору, а не по причине материальной необходимости
2	Досуг –	б)	восстановление жизненных сил личности, оздоровление, а также пространство, где осуществляются эти виды деятельности
3	Рекреация –	в)	массив времени, который остается у человека за вычетом рабочего времени и расходуется как на осуществление непреложных затрат (обязательной работы, семейных и общественных обязанностей, бытовых забот, а также от необходимой физиологической жизнедеятельности) так и на отдых, восстановление сил, физическое и духовное развитие личности

23. Установите соответствие методов и определений культурно-досуговых мероприятий:

1	Метод театрализации:	а)	поиск художественного образа для передачи содержания для создания зрелищно-активную ситуацию, при которой каждый присутствующий на программе станет активным зрителем
2	Метод иллюстрирования:	б)	переход действия в воображаемую ситуацию, постоянно развивающееся действие, во время которого ведущий комментирует реакцию участников, сопровождая комментарии шутками, веселыми репликами, следит за соблюдением правил
3	Метод игры:	в)	синтез различных эмоционально-выразительных средств, призванных сделать материал зримым, доступным, воздействующим через рациональное на эмоциональное начало личности, показ содержания, его демонстрация в документальной или схематично-предметной форме, воспроизведение информации в какой-либо зримой форме восприятию

24. Установите верное соответствие между названием и характеристикой процесса:

1	Анимация в движении	а)	удовлетворяет потребность в сопереживании, эмоциональной разрядке, ощущении нового, неизвестного, неожиданного при общении, открытиях, а также при преодолении трудностей
2	Анимация через переживание	б)	удовлетворяет потребность человека в движении, сочетающемся с удовольствием и приятными переживаниями
3	Анимация через общение	в)	удовлетворяет потребность людей в психологической разгрузке от повседневной усталости через успокоение, уединение, контакт с природой, а также потребность в покое
4	Анимация через успокоение	г)	удовлетворяет потребности в общении с новыми, интересными людьми, в открытии внутреннего мира людей и познании себя через общение

25. Установите верное соответствие между термином и его определением:

1	Социокультурная анимация –	а)	интерактивный вид культурно-досуговой программы, предусматривающий активное включение участников в деятельность по ее проектированию и проведению
2	Анимационная деятельность –	б)	один из социально-культурных механизмов, с помощью которого могут быть созданы условия для возникновения и раскрытия человеческих способностей и потребностей, для новых возможностей и способов использования в новых условиях жизни, повышения качества жизни
3	Анимационная программа –	в)	целенаправленная деятельность, направленная на многомерное и многоплановое взаимодействие в досуговой сфере, с помощью которой удовлетворяются и развиваются релаксационно- оздоровительные, культурно-образовательные, творческие, духовно- нравственные потребности и интересы, формируются и развиваются качества социально активной личности, способной к преобразованию окружающей действительности и себя

8.2 Вопросы к зачету с оценкой

1. Социально-культурная деятельность как объект проектирования.
2. Понятие социокультурного проектирования: сущность, объект, цели, задачи, приоритетные области.
3. Понятие о социально-культурном проекте и программе.
4. Технологические и содержательные элементы проектирования: проблематизация, целеполагание, инструментализация, развертывающаяся система действий.
5. Классификация социально-культурных проектов по признакам масштабности, содержанию и целям деятельности.
6. Сущность и возможности проблемно-целевого анализа социокультурной ситуации.
7. Социально-культурные проблемы и задачи проектирования.
8. Понятие об аудитории социально-культурного проекта.
9. Критерии сегментирования аудитории проектов.
10. Механизм формирования аудитории проекта.
11. Алгоритм разработки социально-культурного проекта.
12. Определение цели проекта как результат анализа проблемной ситуации.
13. Задачи проектной деятельности. Конструирование задач проекта.
14. Формирование ресурсной базы проекта.
15. Технология разработки идеи социально-культурного проекта. Выбор формы реализации проекта.
16. SWOT-анализ социально-культурного проекта. Препятствия и риски при реализации проекта.
17. Содержание и технология этапов разработки социально-культурного проекта
18. Этапы реализации проекта. Система действий, направленных на воплощение в жизнь идеи проекта.
19. Разработка рекламной кампании проекта.
20. Медиа-план продвижения проекта.
21. Игровые методы социально-культурного проектирования.
22. Источники финансирования социально-культурных проектов. Условия получения средств, необходимых для реализации проекта.
23. Бюджет как источник финансирования социально-культурных проектов.
24. Технология работы со спонсорами. Разработка спонсорского пакета.
25. Внебюджетные источники финансирования. Условия получения средств из внебюджетных источников. Фонды как источник финансирования.
26. Понятие эффективности социально-культурного проекта. Количественные и качественные показатели.
27. Отчет по проекту как осуществление «обратной связи», ориентированной на поддержку и развитие проекта.
28. Взаимосвязь и взаимообусловленность культурной политики и социокультурного проектирования в ЛНР.
29. Проектная деятельность как практика партнерства государственного, частного и некоммерческих секторов.
30. Основные проекты, реализованные на площадках учреждений культуры ЛНР в 2022-2023 гг.

9. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

При изучении дисциплины «Проектирование культурно-досуговых программ» применяются различные интерактивные и компьютерные методы обучения. Интерактивные технологии обучения включают лекции (научные, социальные, интегративные и др.) и практические занятия (диспуты, учебные дискуссии, технологии проектного обучения и др.). Компьютерные технологии обучения предполагают сбор, переработку, хранение и передачу информации от преподавателя к студенту и наоборот. Использование интерактивных методов обучения является одним из самых эффективных, результативных методов оптимального усвоения нового и закрепления пройденного материала. Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов обучения. Суть активных методов обучения, направленных на формирование умений и навыков, состоит в том, чтобы обеспечить выполнение студентами тех задач, в процессе решения которых они самостоятельно овладевают умениями и навыками, развивая творческие и коммуникативные способности личности, формируя личностный подход к возникающей проблеме.

В процессе обучения используются следующие активные методы:

- работа в малых группах (обсуждение практических ситуаций);
- использование принципа диалогового общения (метод дебатов);
- метод проектов (обсуждение существующих теоретических и практических проблем освоения дисциплины, разбор реальных практических проектов и оценка их эффективности).

В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

Практические занятия проводятся с помощью обучающих тренингов, решения кейсов, применения тестовых технологий, решение творчески прикладных ситуаций, проведения современных мультимедийных презентаций.

10. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Шкала оценивания	Критерий оценивания
Контрольная работа (ЗФО)	
5	Контрольная работа демонстрирует последовательное, логичное и доказательное раскрытие заявленной темы, студент использует ссылки на использованную и доступную литературу, в том числе электронные источники информации. Каждый из цитируемых литературных источников имеет соответствующую ссылку.
4	Контрольная работа показывает недостаточно последовательное и не всегда логичное раскрытие заявленной темы. Студент не в полной мере показывает уровень изученности научной литературы, в том числе электронные источники информации. Используемые цитируемые литературные источники имеют соответствующую ссылку. Работа демонстрирует достаточный уровень знаний студента. В работе представлен достаточный уровень умения анализировать теорию, студент показывает способность оформлять свои знания в форме научного текста.
3	В контрольной работе допускаются неточности, недостаточно четкие формулировки, непоследовательность в излагаемых положениях. Студент недостаточно владеет умениями и навыками при работе с научной литературой, мало или совсем не использует ссылки на доступную литературу, в том числе электронные источники информации. Работа демонстрирует низкий уровень знаний, в оформлении допущены ошибки и несоответствия требованиям, предъявляемым к данному виду работ.
2	Контрольная работа демонстрирует неудовлетворительный уровень знаний студента и полное несоответствие требованиям, предъявляемым к данному виду работ.
Вопросы к зачету с оценкой	
5	Студент глубоко и в полном объеме владеет программным материалом. Грамотно, исчерпывающе и логично его излагает в устной или письменной форме. При этом знает рекомендованную литературу, проявляет творческий подход в ответах на вопросы и правильно обосновывает принятые решения. хорошо владеет умениями и навыками при выполнении практических задач
4	Студент знает программный материал, грамотно и по сути излагает его в устной или письменной форме, допуская незначительные неточности в утверждениях, трактовках, определениях и категориях или незначительное количество ошибок. При этом владеет необходимыми умениями и навыками при выполнении практических задач.
3	Студент знает только основной программный материал, допускает неточности, недостаточно четкие формулировки, непоследовательность в ответах, излагаемых в устной или письменной форме. При этом недостаточно владеет умениями и навыками при выполнении практических задач. Допускает до 30% ошибок в излагаемых ответах.
2	Студент не знает значительной части программного материала. При этом допускает принципиальные ошибки в доказательствах, в трактовке понятий и категорий, проявляет низкую культуру знаний, не владеет основными умениями и навыками при выполнении практических задач. Студент отказывается от ответов на дополнительные вопросы.
Тестовое задание	
отлично (5)	Студент ответил на 85-100% вопросов.
хорошо (4)	Студент ответил на 55-84% вопросов.
удовлетворительно (3)	Студент ответил на 30-54% вопросов.
неудовлетворительно (2)	Студент ответил на 0-29% вопросов.

11. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература:

Основная литература:

1. 1. Бурмистрова Е. В. Методика организации досуговых мероприятий : учеб. пособие для СПО / Е. В. Бурмистрова. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Юрайт, 2020. — 150 с.
2. Каменец А. В.
 2. Основы культурно-досуговой деятельности : учеб. для СПО / А. В. Каменец, И. А. Урмина, Г. В. Заярская ; под науч. ред. А. В. Каменца. — 2 изд., испр. и доп. — М. : Юрайт, 2020. — 185 с
 3. Тульчинский Г.Л. Менеджмент в сфере культуры. — СПб., 2001.
 4. Шубина Ирина Борисовна. Драматургия и режиссура зрелища: игра, сопровождающая жизнь: учебно-метод. пособие. — Ростов н/Д: Феникс, 2006. — 288 с.
 5. Шумович А.В.. Великолепные мероприятия: Технологии и практика event management / Александр Шумович. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2006. — 320 с.
 6. ЭБС «Znanium.com.» Гойхман, О. Я. Организация и проведение мероприятий: учебное пособие / О.Я. Гойхман. - М.: ИНФРА-М, 2012. - 136 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/>
 7. ЭБС «Znanium.com.» Маркетинговые коммуникации: учебник / под ред. И.Н. Красюк. - М.: ИНФРА-М, 2012. - 272 с - Режим доступа: <http://znanium.com/>
 - 8.

Дополнительная литература:

1. Аванесова Г.А. Культурно-досуговая деятельность: Теория и практика организации: Учебное пособие для студентов вузов – М., Аспект Пресс, 2006. – 236 с.
2. Векслер Ася Филипповна. Зачем бизнесу спонсорство и благотворительность / А. Векслер, Г. Тульчинский. – М.: Вершина, 2006. – 336 с.
3. Кули К. Корпоративные мероприятия, которые стали легендой / Карен Кули и Кирсти МакЭван; худож.-оформ. А. Киричек – Ростов н/Д: Феникс, 2006. – 256 с.
4. Коноплева Н. А. Организация социокультурных проектов для детей и молодежи : учебное пособие для среднего профессионального образования / Н. А. Коноплева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2020. — 254 с. — (Профессиональное образование).— Текст : электронный // ЭБС Юрайт— URL: <http://www.biblioonline.ru/bcode/456873>
5. Лемер Синди. Искусство организации мероприятий: стоит только начать! / Синди Лемер. – Ростов н/Д: Феникс, 2006. – 288 с.
6. Максимова Л.Г. Авторское право: Учебное пособие. – М.: Гардарики, 2005. – 383 с.
7. Переверзев М.П., Косцов Т.В. Менеджмент в сфере культуры и искусства: Учебн. Пособие / под редакцией М.П. Переверзева. – М.: Инфра-М, 2007. – 192 с. – (Высшее образование).
8. Пресс Скип. Как пишут и продают сценарии в США для видео, кино и телевидения: (Пер. с англ.) / Скип Пресс. – М.: Изд-во ТРИУМФ, 2004. – 400 с.
9. Симановская Ольга Моисеевна. Организация HR-событий – успешная российская практика / О. Симановская. – М.: Вершина, 2007. – 192 с.
10. Фрумкин Г.М. Сценарное мастерство: кино – телевидение – реклама: учебное пособие / Г.М. Фрумкин. – Изд. 2-е. – М.: Академический проект, 2007. – 224 с

Интернет-ресурсы:

1. Фонд социально-культурных инициатив [Эл. ресурс] // URL: <http://www.fondsci.ru/projects/>
2. <http://expo-rf.ru/> – На сайте представлена информация о выставках России;
3. <http://www.rostex-expo.ru/> – На сайте представлена информация о выставках Юга России;
4. <http://www.expogid.com/> – Программа «Экспо-Гид», которая позволит визуально побывать на любой выставке мира;
5. <http://expo2012korea.ru/> – На сайте представлены новости российской экспозиции на Экспо-2012;
6. <http://www.krasnodarexpo.ru/> – Сайт выставочной компании «КраснодарЭКСПО»;

12.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. Для проведения лекционных и практических занятий используются специализированное оборудование, учебный класс, который оснащён аудиовизуальной техникой для показа лекционного материала и презентаций студенческих работ.

Для самостоятельной работы студенты используют литературу читального зала библиотеки Академии Матусовского», имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии, а также возможность использования компьютерной техники, оснащенной необходимым программным обеспечением, электронными учебными пособиями и законодательно-правовой и нормативной поисковой системой, имеющий выход в глобальную сеть Интернет.