

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина Б1.В.ОД.8 Технологии развлечений

Семестр: 7

Количество часов: 144

Количество зачетных единиц: 4

Промежуточная аттестация: экзамен

Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина «Технологии развлечений» включена в вариативную часть профессионального цикла дисциплин учебного плана подготовки бакалавров по направлению 43.03.02 *Туризм* профиль «Технология и организация развлечений».

Дисциплина «Технологии развлечений» играет важную роль в профессиональной подготовке бакалавров для предприятий сферы гостеприимства.

Содержание дисциплины основано на преемственности и взаимосвязи с такими дисциплинами как «Развлекательные услуги», «Организация развлечений», «Технология и организация спортивно-оздоровительного туризма» и др.

Цель и задачи освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование компетенций, способствующих студентам познакомиться с особенностями индустрии развлечений как сферы организации досуга посетителей в сфере гостеприимства.

Освоение дисциплины способствует подготовке выпускника к решению следующих задач профессиональной деятельности:

- в области сервисной деятельности:
 - способностью к эффективному общению с потребителями туристского продукта;
 - умением организовывать процесс обслуживания потребителя;
- способностью к реализации туристского продукта с использованием информационных и коммуникативных технологий;
- в области организационно-управленческой деятельности:
 - способностью к работе в трудовых коллективах предприятий туристской индустрии.

Содержание дисциплины:

индустрия развлечений как объект изучения. Классификация предприятий индустрии развлечений. Национальные парки и резервации как площадки

анимационной деятельности. Организация работы тематических парков. Организация работы театров и многоцелевых концертных залов. Клубная деятельность. Анимация в туризме. Игра – как вид проведения досуга. История развития игорного бизнеса. Классификация игр. Законодательство о государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр. Азартные игры с использованием шаров. Игровые автоматы.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен обладать следующими общекультурными (ОК) и профессиональными (ПК) компетенциями: ОК-8; ПК-11; ПК-12.

Образовательные технологии:

Дисциплина предполагает широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий: проведение ситуативно-ролевых игр; мастер класс.

Краткое описание указанных технологий:

Проведение ситуативно-ролевых игр

Речь идет о разыгрывании участниками пары или группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций. Ролевая игра проводится в парах или небольших группах. Участники получают задание, или представляют собственную анимационную программу, распределяют роли, обыгрывают ситуацию и представляют всей группе с непосредственным вовлечением в действие различных участников группы.

Мастер класс

Данная форма используется при изучении студентами сервировки стола, изучении имиджа делового человека, проведении официальных приемов (студенты самостоятельно находят необходимый материал по заданной теме, готовят медиа-презентации, используют наглядные пособия, включая видеоматериалы, и представляют для обсуждения в группе), а также при написании учебных рефератов и проведении успешными студентами мини-исследований по какой-либо проблеме с целью презентации результатов исследований на ежегодных внутривузовских студенческих научно-практических конференциях.

Составитель: С.В. Андреева, кафедра социально-культурного сервиса и туризма