

## **АННОТАЦИЯ**

к рабочей программе дисциплины  
**Б1.В.17 АНИМАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ**

**Объем трудоемкости дисциплины** для студентов направления подготовки 43.03.02 «Туризм», ЗФО (прикладной бакалавриат): 2 зачетные единицы (72 часа, из них: 16,2 контактные часы (16 часов аудиторной работы); 52 часа самостоятельной работы; 3,8 часа контроль).

**Целью** освоения дисциплины «Анимационная деятельность» является ознакомление студентов с основными категориями, понятиями и принципами организации туристской и гостиничной анимации, основами анимационного планирования, технологии создания и реализации анимационных программ в сфере услуг, создания материальной базы для эффективной работы аниматоров.

### **Задачи дисциплины:**

- изучение теоретических основ анимационной деятельности в туризме;
- определить роль анимационной деятельности в туризме;
- анализ специфики технологии и организации внедрения анимационных программ в туризме;
- изучение алгоритма создания проектов анимационных программ, их подготовки и проведения;
- ознакомление с формами работы с разными группами туристов.

### **Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Дисциплина «Анимационная деятельность» относится к вариативной части Блока 1 основной образовательной программы. Дисциплина изучается на 5 курсе. Курс базируется на знаниях, умениях и опыте полученных студентами по дисциплинам, преподаваемым на предыдущих курсах обучения: «Технология и организация гостиничной деятельности», «Туристско-рекреационное проектирование», «Инновации в туризме», «Санаторно-курортная деятельность» и др. Данная дисциплина формирует знания для овладения специальными профессиональными навыками, в т.ч. и для прохождения профильных производственных практик. В результате постижения курса студентами углубляются знания, полученные в ходе изучения предыдущих дисциплин профессионального цикла.

### **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине «Анимационная деятельность»**

Изучение данной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих *общекультурных (ОК) и профессиональных (ПК) компетенций*:

- **ОК-4** – способностью работать в команде, толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия;
- **ПК-13** – способностью к общению с потребителями туристского продукта, обеспечению процесса обслуживания с учетом требований потребителей и (или) туристов.

**Таблица 1 – Результаты освоения дисциплины «Анимационная деятельность»**

№ п/п	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или её части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			знать	уметь	владеть
1	ОК-4	способностью работать в команде, толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия	<ul style="list-style-type: none"> <li>– понятийный аппарат дисциплины;</li> <li>– историю анимационной деятельности;</li> <li>– основные функции и типологию анимационной деятельности;</li> <li>– принципы и методы анимационной деятельности;</li> <li>– структуру, основные функции и классификацию игр в туристской анимации</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– разрабатывать и реализовывать анимационные программы на основе современных технологий в сфере анимационного сервиса с учетом запросов потребителей и социально-культурных ценностей общества;</li> <li>– организовать анимационное мероприятие;</li> <li>– анализировать технологические процессы в области анимационной деятельности</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– методами организации технологического процесса анимационной деятельности;</li> <li>– навыками проектирования и организации анимационного мероприятия;</li> <li>– основами технологических процессов с учетом новых достижений техники и технологий в анимационной деятельности</li> </ul>
2	ПК-13	способностью к общению с потребителями туристского продукта, обеспечению процесса обслуживания с учетом требований потребителей и (или) туристов	<ul style="list-style-type: none"> <li>– алгоритм создания проектов и сценариев анимационных программ;</li> <li>– принципы и приемы построения сценариев анимационных программ;</li> <li>– разработка анимационных программ и принципы их проведения;</li> <li>– формы анимационной работы с разными группами туристов</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– организовать работу анимационной службы;</li> <li>– учитывать психологические, демографические и национальные особенности потребителей анимационных услуг</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками организации обслуживания потребителей анимационных услуг;</li> <li>– навыками планирования и контроля проведения туристских анимационных мероприятий</li> </ul>

**Таблица 2 – Основные разделы дисциплины, изучаемые на 5 курсе ЗФО**

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов			
		Всего	Аудиторная работа		Самостоятельная работа
			Л	ПЗ	
1	2	3	4	5	6
1	Анимация в сфере туризма: общие сведения	16	2	4	10
2	Игра как форма анимационной деятельности	18	2	–	16
3	Построение анимационных мероприятий	34	2	6	26
<i>Итого по дисциплине:</i>			<b>6</b>	<b>10</b>	<b>52</b>

**Курсовые работы:** не предусмотрены.

**Форма проведения аттестации по дисциплине:** зачет.

**Основная литература:**

1. Бурмистрова Е.В. Методика организации досуговых мероприятий: учеб. пособ. / Е.В. Бурмистрова. – М.: Юрайт, 2018. – 150 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/viewer/3E781D36-B2D4-433A-8DCD-5AD818EC0240>.

2. Куприянов Б.В. Методика организации досуговых мероприятий. Ролевая игра: практ. пособ. / Б.В. Куприянов, О.В. Миновская, Л.С. Ручко. – М.: Юрайт, 2018. – 264 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/viewer/436EE141-5732-48C6-BA7A-06A4E03218F5>.

3. Хайретдинова О.А. Организация досуга туристов: учеб. пособ. / О.А. Хайретдинова. – Уфа: УГУЭС, 2015. – 55 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=445127](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=445127).

Авторы РПД канд. геогр. наук, доцент



подпись

Э.А. Рыживолова

преподаватель



подпись

М.Ф. Ходыкина