

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Рахаев Анатолий Измаилович
Должность: И. о. Ректора
Дата подписания: 23.09.2026 14:59:08
Уникальный программный ключ:
b049feef759df6f58f67585b9bb2502ddf293921

**Приложение
к Рабочей программе дисциплины**

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ ИСКУССТВ»**

Кафедра культурологии

Утверждаю
Проректор по учебной работе,
профессор

_____ Ахмедагаев М.М.
«27» августа 2026 г.

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ)
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Инновации в индустрии досуга

Направление подготовки
51.04.03 Социально-культурная деятельность

Направленность (профиль)
Менеджмент социально-культурной деятельности
Уровень высшего образования
Магистратура

Нальчик 2026

Фонд оценочных средств предназначен для контроля знаний обучающихся программы магистратуры направления подготовки 51.04.03 Социально-культурная деятельность по дисциплине (модулю) Б1.07 Инновации в индустрии досуга

Фонд оценочных средств рассмотрен и утвержден на заседании кафедры культурологии СКГИИ. Протокол № 11 от 27.06.2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы, описание показателей, критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования 4
2. Методические материалы и типовые контрольные задания, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения профессиональной образовательной программы 7
3. Перечень контрольных заданий и иных материалов, необходимых для оценки знаний, умений, навыков и опыта деятельности 7

Фонд оценочных средств (ФОС) для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся базируется на перечне компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. ФОС обеспечивает объективный контроль достижения всех результатов обучения, запланированных для дисциплины *ФОС включает в себя*:

- описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания;
- методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций;
- типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины (практический показ).

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ, ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ, КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ

Оценочные средства по образовательной программе обеспечивают надежную и интегративную (комплексную) оценку результатов обучения и освоения дисциплины (модуля) Б1.07 Инновации в индустрии досуга

Карта компетенций

Код и наименование компетенции выпускника:

ОПК-2. Способен участвовать в реализации основных и дополнительных образовательных программ

Код и наименование индикатора достижения компетенций выпускника:

ОПК-2.1. Способен планировать и реализовывать творческую деятельность в образовательных учреждениях ДПО и СПО

Знать: теорию и методологию педагогики.

Уметь: применять педагогические технологии в сфере профессионального образования.

Владеть: навыками поиска, сбора, критической обработки и анализа данных для решения профессиональных задач.

Типы компетенций: общепрофессиональная компетенция выпускника образовательной программы по направлению подготовки: 51.04.03 Социально-культурная деятельность (уровень Магистратуры).

1.1. Этапы формирования компетенций и средства оценивания

Результаты освоения дисциплины, подлежащие проверке

Результаты обучения (компетенции)	Индикаторы достижения компетенций (для планирования результатов обучения)	Основные показатели оценки результатов обучения	Вид оценочного материала, обеспечивающий
--------------------------------------	---	---	--

	по элементам образовательной программы и соответствующих оценочных средств		формирование компетенций
ОПК-2. Способен участвовать в реализации основных и дополнительных образовательных программ	ОПК-2.1. Способен планировать и реализовывать творческую деятельность в образовательных учреждениях ДПО и СПО	<i>Знать:</i> теорию и методологию педагогики. <i>Уметь:</i> применять педагогические технологии в сфере профессионального образования. <i>Владеть:</i> навыками поиска, сбора, критической обработки и анализа данных для решения профессиональных задач.	Устный опрос. Написание реферата Тестирование. Промежуточная аттестация.

Шкала оценивания планируемых результатов обучения

Текущий и рубежный контроль

Семестр	Шкала оценивания			
	Студент не допускается к промежуточной аттестации	оценка «удовлетворительно»	оценка «хорошо».	Оценка «отлично»
1	✓ Частичное посещение аудиторных занятий. ✓ Неудовлетворительное выполнение лабораторных и практических работ. ✓ Плохая подготовка к контрольным мероприятиям.	✓ Полное или частичное посещение аудиторных занятий. ✓ Частичное выполнение и защита лабораторных и практических работ. ✓ Выполнение контрольных работ, тестовых заданий, ответы на коллоквиуме на оценки «удовлетворительно».	✓ Полное или частичное посещение аудиторных занятий. ✓ Полное выполнение и защита лабораторных и практических работ. ✓ Выполнение контрольных работ, тестовых заданий, ответы на коллоквиуме на оценки «хорошо».	✓ Полное посещение аудиторных занятий. ✓ Полное выполнение и защита лабораторных и практических занятий. ✓ Выполнение контрольных работ, тестовых заданий, ответы на коллоквиуме на оценки «отлично».

Целью промежуточных аттестаций по дисциплине является оценка качества освоения дисциплины обучающимися. Типовые задания обеспечивают формирование компетенций **ОПК-2**.

1.2. Критерии формирования оценок на различных этапах их формирования

Текущий и промежуточный контроль

Оценка регулярности, своевременности и качества выполнения обучающимся учебной работы в течение всего периода изучения дисциплины. Оценивание складывается из объёма посещаемости и качества успеваемости обучающегося за весь период обучения, а также с учетом изучения отдельных тем, выполнения отдельных видов работ и участия в семинарах и открытых уроках, конференциях и мастер-классах. Итоговая оценка (зачет) складывается в результате проведения текущего и промежуточного контроля по дисциплине.

При разработке критериев оценочных средств для контроля качества изучения данной дисциплины учитывается межпредметные связи, содействующие формированию знаний, умений и владений у обучающихся в процессе изучения дисциплин профессионального цикла.

Основными видами контроля успеваемости обучающихся являются: устный опрос, доклад-сообщение, самостоятельная работа, реферат, контрольная работа, тестирование и зачет.

Оценивание обучающегося на зачете

Критерий	Описание	Максимальные баллы	Пример оценки
Знание основных направлений в инновационных формах досуга	Демонстрация системных знаний о культурно-исторических периодах истории досуга, стилях и их характеристиках — точность, полнота, последовательность.	30	0 — полностью отсутствуют знания или существенно искажены; 15 – частичные знания, есть ошибки; 30 – полное и точное знание материала.
Умение применять теоретические и исторические знания в профессиональной деятельности	Умение анализировать досуг с культурно-исторической точки зрения, делая выводы и связывая их с теоретическими понятиями.	25	0 – не применяет знания; 12 – применяет фрагментарно, поверхностно; 25 – уверенно использует знания для анализа произведений и процессов в искусстве.
Владение информацией о сущности процессов в социально-	Глубокое понимание процессов развития, эволюции досуговых форм, их связи с	20	0 – знания фрагментарны, отсутствуют связи; 10 – есть представление, но без детализации;

культурной деятельности	историческими событиями.		20 – системное понимание и аналитика.
Критическая оценка и умение связывать культурно-исторический контекст с особенностями выразительных средств инновационных форм досуга	Анализ произведений в контексте исторического времени, выявление особенностей выразительных средств, их связи с эпохой.	15	0 – отсутствует анализ; 8 – поверхностный анализ; 15 – глубоко и обоснованно.
Качество презентации, логика и последовательность изложения	Четкое оформление, структурированность ответов, логическая связь между понятиями, грамотное использование терминов.	10	0 – хаотичная презентация, много ошибок; 5 – есть структура, но есть недочеты; 10 – ясно, логично, грамотно.
Общий балл по итогам: • 90–100 — Отлично (высокий уровень знания, анализа и профессиональной интерпретации) • 75–89 — Хорошо (достаточный уровень, есть недочеты) • 60–74 — Удовлетворительно (отрывочные знания, ограниченное умение применения) • Менее 60 — Неудовлетворительно (незнание основных понятий, неспособность применить знания)			

Экзамен осуществляется преподавателем по дисциплине, возможно присутствие педагогов кафедры. По итогам контроля выставляется соответствующая оценка. Критерии оценки компетенции осуществляются по пятибалльной системе.

Оценивание ответа на экзамене (примерное в зависимости от структуры билета)

4-х балльная шкала	показатели	критерии
Отлично «5»	1. Полное посещение аудиторных занятий 2. Полнота изложения теоретического материала; 3. Полнота и правильность решения практического задания; 4. Правильность и/или аргументированность изложения (последовательность действий) 5. Самостоятельность	Дан полный, в логической последовательности развернутый ответ на поставленный вопрос, где обучающийся продемонстрировал знания предмета в полном объеме учебной программы, достаточно глубоко осмысливает дисциплину, самостоятельно, и исчерпывающе отвечает на дополнительные вопросы, приводит собственные примеры по проблематике поставленного вопроса, решил предложенные практические задания без ошибок.

Хорошо «4»	6. Культура речи	Дан развернутый ответ на поставленный вопрос, где студент демонстрирует знания, приобретенные на лекционных и семинарских занятиях, а также полученные посредством изучения обязательных учебных материалов; по курсу, дает аргументированные ответы, приводит примеры, в ответе присутствует свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается неточность в ответе. Решил предложенные практические задания с небольшими неточностями.
Удовлетворительно «3»		Дан ответ, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия поставленных вопросов, знанием основных вопросов теории, слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры, недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа и решении теоретических заданий.
Неудовлетворительно «2»		Дан ответ, который содержит ряд серьезных неточностей, характеризующийся незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов, неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Выводы поверхностны. Решение теоретических заданий не выполнено.

Критерии формирования оценок (оценивания) устного опроса

Критерий	Описание	Максимальные	Пример оценки
----------	----------	--------------	---------------

		баллы	
Знание базовых понятий и идей	Точно и ясно объясняет ключевые термины, эпохи, концепции.	20	0 – много ошибок, 10 – есть неточности, 20 – идеально и четко.
Глубина понимания и аналитичность	Демонстрирует умение анализировать, делать выводы, связывать идеи с практикой.	20	0 – без анализа, 10 – поверхностное понимание, 20 – глубокое и аргументированное.
Логика и структура ответа	Ответ логичен, структурирован, идеи связаны.	20	0 – хаотичный, без связи, 10 – есть небольшие разрывы, 20 – полностью структурированный.
Обоснование и аргументация	Использует примеры, цитаты, аргументы.	20	0 – без аргументов, 10 – аргументы слабые, 20 – убедительные и подкрепленные примерами.
Структурированность речи и беглость	Уверенный стиль, без пауз и поисков слов.	10	0 – заикания, сильная заторможенность, 10 – свободная и уверенная речь.
Активность и инициативность	Проявляет интерес, задает вопросы, участвует в диалоге.	10	0 – пассивен, 5 – немного участвует, 10 – активно и инициативно.
90–100 – Отлично («5») 75–89 – Хорошо («4») 60–74 – Удовлетворительно («3») Менее 60 – Неудовлетворительно («2») или с комментариями для уровня ниже			

Критерии формирования оценок (оценивания) контрольной работы.

В отличие от устных ответов на семинарских занятиях, когда задача студента состоит в том, чтобы раскрыть один вопрос, контрольная работа требует от студента, чтобы он использовал знание целого раздела (модуля). Кроме того, контрольная работа требует, чтобы студент умел излагать собственное видение проблемы.

Критерий	Описание	Баллы	Пример оценки
Качество содержания	Полнота, точность и глубина ответа, соответствие поставленной задаче, использование теоретических и практических знаний.	0-25	0 – не соответствует заданию, 10 – частично, 15 – полностью, глубоко и корректно

Аргументация и обоснование	Использование примеров, цитат, логическая последовательность, качество аргументов.	0-25	0 – нет аргументации, 10 – слабые аргументы, 15 – сильные, убедительные аргументы
Структура и логика	Наличие введения, основной части и выводов, логическая связность.	0-15	0 – хаотичный, без логической связи; 15 – структурированный и логичный
Оформление	Соответствие стандартам, грамотность, ясность изложения, наличие цитат и ссылок.	0-15	0 – много ошибок, плохо оформлено; 15 – без ошибок, аккуратно и ясно оформлено
Оригинальность и самостоятельность	Собственный анализ, оригинальный подход, избегание плагиата.	0-10	0 – текст заимствован полностью, 5 – частичная самостоятельность, 10 – оригинальный вклад
Время выполнения и полнота	Выполнено в срок, все пункты выполнены полностью.	0-10	0 – не сдано или неполное, 10 – полностью выполнено вовремя
Итоговая оценка: • 90-100 баллов – Отлично • 75-89 баллов – Хорошо • 60-74 баллов – Удовлетворительно • Менее 60 баллов – Неудовлетворительно			

Перечень критериев и рекомендаций, используемый при проверке и оценке рефератов

Реферат – продукт самостоятельной работы студента. Реферирование предполагает изложение какого-либо вопроса на основе классификации, обобщения, анализа и синтеза одного или нескольких источников.

Общие требования:

- Объем: обычно 3–5 страниц машинописного текста (800–1500 слов).
- Стиль изложения: научный, логичный, последовательный.
- Структура: введение, основная часть, выводы, список литературы.
- Оформление: согласно ГОСТ или по установленным стандартам в учебном заведении.

Критерии оценки реферата

Критерий	Описание	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Этапы и структура	Наличие введения, основной части, выводов, логичность построения.	Полностью соблюдены; идеи логически связаны.	Есть структура, но есть разрывы или недочеты.	Структура размытая или отсутствует.
Обоснованно	Точность,	Глубокий	Средний уровень	Поверхностное

сть и содержание	полнота, логика раскрытия темы, анализ источников.	анализ, наличие собственных выводов, использование авторитетных источников.	— есть базовые сведения, но мало анализа.	содержание, отсутствие анализа, мало источников.
Использование источников	Наличие и корректность оформления ссылок, использование научной литературы.	Богатый список источников, правильно оформленные цитаты.	Есть источники, но оформление или их количество недостаточно.	Источники отсутствуют или оформлены неверно.
Язык и стиль	Ясность, грамотность, научный стиль.	Без ошибок, точные термины, логичная связность.	Несколько ошибок, стиль чуть нарушен.	Множество ошибок, неясный или неправильный стиль.
Оригинальность позиции	Собственное мнение, оригинальность (отличие от заученных текстов).	Уникальный и аргументированный подход.	Есть собственное мнение, но без глубокого анализа.	Копипаст, отсутствие собственной позиции.
Итоговая оценка • От 90 до 100 баллов — отлично • От 75 до 89 баллов — хорошо • От 60 до 74 баллов — удовлетворительно • Менее 60 баллов — неудовлетворительно				

Оценочные материалы для тестирования.

Тестирование – это диагностический метод, который позволяет выявить уровень знаний, умений и навыков, а также их соответствие определенным нормам. Тест – это контрольное задание, проводимое в равных для всех обучающихся условиях, длительность и характер которого строго соотносены с объективными факторами: цели обучения и конкретного теста, характер изучаемого материала. Результаты выполнения теста поддаются количественной оценке.

Тестовые задания выполняются в форме проведения письменного тестирования, состоят из теоретических вопросов по основным темам дисциплины.

Критерии оценки результатов тестирования

Критерий	Описание	Баллы / Степень	Комментарий
Количество правильных ответов	Процент выполненных правильно вопросов.	90-100% — отлично 75-89% — хорошо 60-74% - удовлетворительно менее 60% - неудовлетворительно	Используется для строгой оценки уровня знания.
Точность и	Соответствие	Высокий: все ответы	Оценивается по

качество знаний	выбранных ответов теоретической базе и логика выбора.	логичные и обоснованные; средний: есть ошибки или неуверенность; низкий: много ошибок, ответы поверхностные	качеству и аргументации.
Обеспеченность ответов	Насколько студент использовал все предложенные варианты (для задач с выбором нескольких).	Полное: все верные варианты выбраны; Частичное: часть верных; недостаточное: верных ответов мало	Проверка понимания многовариантных ответов.
Степень проявления самостоятельности	Способность применять знания именно в тестовых ситуациях, не механически, а с осмыслением.	Высокая: логические выводы и аргументация; Низкая: заученные ответы без анализа	Влияет на итоговую оценку.
Общие показатели	Соотношение правильных и неправильных ответов.	Отлично — 90% и более; Хорошо — 75-89%; Удовлетворительно — 60-74%; Не пройдено — менее 60%.	Итоговая оценка по шкале.
Итоговая оценка: - От 90% и выше правильных ответов — высокая степень усвоения материала, оценка «отлично». 75-89% правильных ответов — хорошая освоенность, «хорошо». 60-74% — удовлетворительный уровень, «удовлетворительно». - Менее 60% — недостаточное знание, «неудовлетворительно».			

2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ И ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Примерный перечень оценочных средств

№	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
1.	Коллоквиум	Средство контроля усвоения учебного материала темы, раздела или разделов дисциплины, организованное как учебное занятие в виде собеседования преподавателя с обучающимися	Вопросы по темам/разделам дисциплины
2.	Тест	Система стандартизированных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося	Фонд тестовых заданий

3.	Контрольная работа	Средство проверки умений применять полученные знания для решения задач определенного типа по теме или разделу	Комплект контрольных заданий по вариантам
6	Реферат	Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой краткое изложение в письменном виде полученных результатов теоретического анализа определённой научной (учебно-исследовательской) темы, где автор раскрывает суть исследуемой проблемы, приводит различные точки зрения, а также собственные взгляды на неё	Исследовательская база (список тем для культурологического анализа)
7	Доклад, сообщение.	Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой публичное выступление по представлению полученных результатов решения определённой учебно-практической, учебно-исследовательской или научной темы	Перечень тем освещения

Методические рекомендации к устному ответу (коллоквиуму)

Цель: Оценка умения ясно и логично объяснить основные понятия, связывать теорию с практикой.

Род вопросов:

- Определение ключевых понятий (например, эстетика, онтология, культура).
- Объяснение роли предмета обсуждений в философии в искусстве.
- Анализ художественного произведения с учетом культурно-исторического контекста.

Рекомендации:

- Перед ответом сформулировать краткое введение, четко изложить основную позицию.
- Использовать понятные термины, приводить примеры.
- В ходе ответа поддерживать ясность, избегать запинок, отвечать по существу.

Приоритеты для оценивания:

- Знание терминологии и ключевых идей
- Аналитические способности
- Структура и логика
- Уверенность и беглость речи
- Активность в диалоге

Методические материалы к контрольной работе

Цель: Проверка уровня усвоения теоретических знаний, умения применять их для анализа конкретных вопросов.

Задания:

- Теоретические вопросы (объяснение ключевых понятий, эпох, направлений).
- Аналитические задачи (анализ с позиции философии).
- Творческое задание: составить короткий эссе по теме.

Рекомендации по выполнению:

- Внимательно изучить разделы учебника, подготовить определения ключевых понятий.

- В каждом ответе показывать логическую связку: поставленная задача — теоретическое объяснение — пример/анализ.
- Следить за полнотой и точностью формулировок, избегать шаблонных ответов.

Приоритеты для оценивания:

- Полнота и корректность ответа
- Умение применять знания
- Логика и структурированность
- Грамотность и оформление

Методические рекомендации по написанию реферата и доклада:

Цель: Развитие навыка самостоятельной работы и критического анализа философских текстов и художественных произведений.

Написание рефератов и докладов. Реферат представляет собой сокращенный пересказ содержания первичного документа (или его части) с основными фактическими сведениями и выводами.

Написание реферата используется в учебном процессе вуза в целях приобретения студентом необходимой профессиональной подготовки, развития умения и навыков самостоятельного научного поиска: изучения литературы по выбранной теме, анализа различных источников и точек зрения, обобщения материала, выделения главного, формулирования выводов и т. п.

Процесс написания реферата включает: выбор темы; подбор нормативных актов, специальной литературы и иных источников, их изучение; составление плана; написание текста работы и ее оформление; устное изложение реферата.

Темы рефератов должны охватывать и дискуссионные вопросы курса. В рабочей программе приведена примерная тематика рефератов. Студент вправе определить собственную тему для исследования, согласовав ее с научным руководителем.

Реферат должен включать: введение, основное содержание и заключение, Общий объем реферата предполагает 20-25 листов.

Технические требования к оформлению реферата следующие. Реферат оформляется на листах формата А4, с обязательной нумерацией страниц, причем номер страницы на первом, титульном, листе не ставится. Поля: верхнее, нижнее, правое, левое – 20 мм. Абзацный отступ – 1,25; Рисунки должны создаваться в циклических редакторах или как рисунок Microsoft Word (сгруппированный). Таблицы выполнять табличными ячейками Microsoft Word. Сканирование рисунков и таблиц не допускается. Выравнивание текста (по ширине страницы) необходимо выполнять только стандартными способами, а не с помощью пробелов. Размер текста в рисунках и таблицах – 12 кегль. На титульном листе реферата нужно указать: название учебного заведения, факультета, номер группы и фамилию, имя и отчество автора, тему, место и год его написания.

3. ПЕРЕЧЕНЬ КОНТРОЛЬНЫХ ЗАДАНИЙ И ИНЫХ МАТЕРИАЛОВ, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

3.1. Типовые задания для текущего контроля успеваемости

Вопросы по темам дисциплины (контролируемая компетенция ОПК-2 индикаторы достижения компетенции ОПК-2.1)

Контрольные вопросы для устного ответа:

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.

Примерная тематика рефератов

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.)
10. Маркетинговые технологии в индустрии досуга.

Промежуточная аттестация Целью промежуточных аттестаций по дисциплине является оценка качества освоения дисциплины обучающимися. Промежуточная аттестация предназначена для объективного подтверждения и оценивания достигнутых результатов обучения после завершения изучения дисциплины. Осуществляется в конце семестра и представляет собой итоговую оценку знаний по дисциплине в виде проведения зачета. Промежуточная аттестация может проводиться в устной, письменной форме, и в форме тестирования.

Вопросы к экзамену (контролируемые компетенции: (ОПК-2):

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

Оценка регулярности, своевременности и качества выполнения обучающимся учебной работы в течение всего периода изучения дисциплины.

Оценивание складывается из объёма посещаемости и качества успеваемости обучающегося за весь период обучения, а также с учетом изучения отдельных тем, выполнения отдельных видов работ и участия в семинарах и открытых уроках, конференциях и мастер-классах. Итоговая оценка (оценивание) складывается в результате проведения текущего и промежуточного контроля по дисциплине.

При разработке критериев оценочных средств для контроля качества изучения данной дисциплины учитываются межпредметные связи (взаимосвязи между различными учебными предметами), посредством которых достигается единство образовательной программы.

Экзамен осуществляется преподавателем по дисциплине, возможно присутствие педагогов кафедры.

Методические рекомендации по подготовке и процедуре осуществления контроля выполнения

Подготовка к экзамену производится последовательно и планомерно. Определяется место каждого экзаменационного вопроса в соответствующем разделе темы. Изучаются лекционные материалы и соответствующие разделы рекомендованных источников основной и дополнительной литературы. При этом полезно делать краткие выписки и заметки. Для обеспечения полноты ответа на экзаменационные вопросы и лучшего запоминания теоретического материала рекомендуется составлять план ответа на каждый вопрос. Это позволит сэкономить время для подготовки непосредственно перед экзаменом за счет обращения не к литературе, а к своим записям. При подготовке необходимо выявлять наиболее сложные вопросы, с тем, чтобы обсудить их с преподавателем на консультациях. Нельзя ограничивать подготовку к экзамену простым повторением изученного материала. Необходимо углубить и расширить ранее приобретенные знания за счет новых идей и положений.

ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ

Общее количество тестовых заданий

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
Общепрофессиональные компетенции		
ОПК-2	Способен участвовать в реализации основных и дополнительных образовательных программ	65

Распределение тестовых заданий по компетенциям и дисциплинам

Код компетенции	Наименование компетенции	Наименование индикаторов сформированности компетенции	Наименование дисциплины/модуля/практики	Семестр	Номер задания
ОПК-2	ОПК-2. Способен участвовать в реализации основных и дополнительных образовательных программ	ОПК-2.1. Способен планировать и реализовывать творческую деятельность в образовательных учреждениях ДПО и СПО	Инновации в индустрии досуга	1	1-65

Типы, уровень сложности и время выполнения тестовых заданий

Распределение заданий по типу и уровням сложности

Код компетенции	Индикатор сформированности компетенции	Номер задания	Тип задания	Уровень сложности задания	Время выполнения одного
-----------------	--	---------------	-------------	---------------------------	-------------------------

					задания (мин)
ОПК-2	ОПК-2.1.	1-36	Закрытый	Базовый	1-3 мин.
		37-52	Открытый	Повышенны й	3-5 мин.
		53-65	Комбинированн ый	Высокий	5-10 мин.

Инструкция по выполнению тестовых заданий

Тип задания	Последовательность действий при выполнении задания
Задание закрытого типа на установление соответствия	Внимательно прочитайте текст задания и установите соответствие элементов
Задание закрытого типа на установление последовательности	Внимательно прочитайте текст задания и установите последовательность элементов
Задание комбинированного типа с выбором одного верного ответа из предложенных и обоснованием выбора	Внимательно прочитайте текст, выберите один правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа
Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных и развернутым обоснованием выбора	Внимательно прочитайте текст, выберите несколько верных вариантов ответов и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов
Задание открытого типа с развернутым ответом	Внимательно прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ, используя четкие компактные формулировки

Система оценивания выполнения тестовых заданий

Номер задания	Указания по оцениванию	Результат оценивания (баллы, полученные за выполнение задания / характеристика правильности ответа)
Задание 1	Задание закрытого типа на установление соответствия считается верным, если правильно установлены все соответствия (позиции из одного столбца верно сопоставлены с позициями другого)	– верно – неверно
Задание 2	Задание закрытого типа на установление последовательности считается верным, если правильно указана вся последовательность цифр	– верно – неверно
Задание 3	Задание комбинированного типа с выбором одного верного ответа из предложенных с обоснованием выбора ответа считается верным, если правильно указана цифра и приведены корректные аргументы, используемые при выборе ответа	– верно – неверно

Задание 4	Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных с обоснованием выбора ответов считается верным, если правильно указаны цифры и приведены корректные аргументы, используемые при выборе ответа	– верно – неверно
Задание 5	Задание открытого типа с развернутым ответом считается верным, если ответ совпадает с эталонным по содержанию и полноте	– верно – неверно

**Дополнительные материалы и оборудование,
необходимые для выполнения тестовых заданий**

Код компетенции	Наименование компетенции	Дополнительные материалы и оборудование
ОПК-2	ОПК-2. Способен участвовать в реализации основных и дополнительных образовательных программ	Бумага; ручка; учебно-методические материалы, ключи к оцениванию; критерии оценивания , разработанная преподавателем матрица, где прописаны уровни владения логико-методологическим аппаратом и аргументации; персональные компьютеры /ноутбуки с доступом к сети Интернет (для работы с поисковыми системами, электронными библиотеками и системами проверки текстов на плагиат); офисный пакет (Microsoft Office

ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ

ОПК-2. Способен участвовать в реализации основных и дополнительных образовательных программ

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Задания закрытого типа на установление соответствия

Задание 1: Установите соответствие между типами инноваций и их примерами:

- А. Продуктовые
- Б. Процессные
- В. Организационные

1. Внедрение VR-аттракционов и интерактивных квестов.
2. Самостоятельная онлайн-регистрация гостей или использование телефона в качестве ключа.
3. Создание гибких рабочих пространств (коворкингов) на базе отеля или санатория.

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В

Задание 2: Условие: Установите соответствие между инновационной технологией и решаемой ею задачей:

А. Мобильные приложения (Self-service)

Б. Системы управления предприятием (PMS)

В. Электронный консьерж

1. Минимизация времени ожидания на стойке ресепшн, бесконтактный доступ

2. Персонализированное информирование клиента о досуге, заказ экскурсий и столиков в реальном времени

3. Автоматизация процессов бронирования, аналитики загрузки и продаж

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В

Задание 3: Установите соответствие между терминами и их определениями:

А. Бенчмаркинг

Б. Франчайзинг

В. Аутсорсинг

1. Изучение, оценка и применение передового опыта других компаний индустрии с целью улучшения собственных бизнес-процессов.

2. Предоставление материнской компанией права на использование своего бренда, технологий и стандартов сервиса.

3. Передача определенных непрофильных функций (например, клининга или IT-поддержки) сторонним исполнителям.

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В

Задание 4: Соотнесите современные досуговые инновации с их описаниями:

А - квеструм

Б - арт-резиденция

В - творческое кафе

Г - флешмоб.

1) пространство для создания произведений искусства;

2) игровое пространство с решением логических задач;

3) заранее спланированная массовая акция;

4) место отдыха с интеллектуальными играми и мастер-классами.

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В	Г

Задание 5: Установите соответствие между типами социально-культурных инноваций и их примерами:

- А - цифровые технологии,
Б - событийный туризм,
В - анимационные программы,
Г - геймификация.

- 1) внедрение игровых механик в экскурсии;
- 2) виртуальные экскурсии и бронирование через чат-боты;
- 3) квесты, тематические дни рождения;
- 4) организация фестивалей и карнавалов.

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В	Г

Задание 6: Установите соответствие между типом инновации и ее характеристикой.

- А) Радикальные;
Б) Инкрементные;
В) Подрывные;
Г) Псевдоинновации.

- 1) Незначительные, постепенные улучшения существующего досугового продукта или услуги (например, новое меню в тематическом парке);
- 2) Принципиально новые решения, формирующие новый рынок и меняющие индустрию (например, изобретение потокового онлайн-видео);
- 3) Частичные модификации продуктов, не несущие кардинальной новизны (например, косметический ребрендинг);
- 4) Инновации, которые первоначально создаются для непремияльного сектора, а затем вытесняют традиционные продукты

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В	Г

Задание 7: Установите соответствие между видом инновации и примером из сферы развлечений:

- А) Продуктовая инновация;
Б) Процессная инновация;
В) Организационная инновация;
Г) Маркетинговая инновация

- 1) Внедрение геймификации (игровых механик) в процесс покупки билетов на сайте;
- 2) Запуск совершенно нового вида развлечений — аттракциона виртуальной реальности;
- 3) Использование CRM-систем для автоматического сбора предпочтений постоянных посетителей;
- 4) Изменение структуры компании и создание нового отдела по продвижению мероприятий в метаверсе

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В	Г

Задание 8: Установите соответствие между стадиями жизненного цикла инновации и процессами, происходящими на них:

- А) Зарождение
- Б) Внедрение
- В) Диффузия
- Г) Спад

- 1) Коммерциализация услуги, первый опыт продаж на рынке отдыха.
- 2) Потеря актуальности нововведения, насыщение
- 3) Появление идеи, проведение маркетинговых и фундаментальных исследований
- 4) Распространение и копирование инновации другими предприятиями индустрии.

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В	Г

Задание 9: Установите соответствие между современными технологиями и сферой их применения в индустрии гостеприимства:

- А) Big Data (Большие данные)
- Б) Чат-боты и ИИ
- В) Интернет вещей (IoT)
- Г) Технологии VR/AR

- 1) Дистанционное управление освещением, климатом и доступом в номер через смартфон.
- 2) Виртуальные 3D-туры по курортам, отелям и историческим достопримечательностям
- 3) Персонализация предложений на основе анализа профилей и предпочтений клиентов.
- 4) Круглосуточная автоматизированная обработка запросов и бронирований гостей

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В	Г

Задание 10: Установите соответствие между современными досуговыми технологиями и их ключевой функцией:

- А) Геймификация
- Б) Геокешинг
- В) Сенсорная анимация
- Г) Краудсорсинг в досуге

- 1) Туристско-досуговая игра на местности с использованием GPS-навигации для поиска тайников.
- 2) Организация отдыха с воздействием на все органы чувств (световые инсталляции, ароматерапия, звуковой дизайн).
- 3) Привлечение самих потребителей к генерации идей и созданию досуговых программ.

4) Внедрение игровых элементов и механик в неигровые виды досуговой деятельности для роста вовлеченности.

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В	Г

Задание 11: Установите соответствие между направлениями модернизации досуга и конкретными примерами их реализации:

- А) Экологические досуговые инновации
- Б) Цифровые досуговые инновации
- В) Инклюзивные досуговые инновации
- Г) Этно-досуговые инновации

- 1) Проведение виртуальных концертов и фестивалей внутри игровых метаверсов (метавселенных).
- 2) Возрождение традиционных народных праздников в формате современных масштабных арт-фестивалей
- 3) Создание «зеленых» эко-парков с минимумом электроники и фокусом на бережное отношение к природе.
- 4) Адаптация развлекательных программ и парковых зон для людей с ограниченными возможностями здоровья.

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В	Г

Задание 12: Установите соответствие между современными форматами культурных мероприятий и их сущностью

- А) Музейная ночь (Science Slam)
- Б) Театральный променад (Бродилка).
- В) Библионочь (Библиоперформанс)
- Г) Мультимедийная выставка-ожившие полотна

- 1) Спектакль-путешествие, где зрители перемещаются вместе с актерами по разным локациям или городским пространствам
- 2) Демонстрация классической живописи с помощью панорамных проекторов, анимации и объемного звука.
- 3) Популяризация науки в формате коротких стендап-выступлений ученых в неформальной обстановке.
- 4) Масштабная социокультурная акция с ночными экскурсиями, мастер-классами и поэтическими батлами в пространстве библиотеки.

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В	Г

Задание 13: Установите соответствие между технологическими инновациями и их применением в культурно-досуговой сфере:

- А) NFT и крипто-арт
- Б) Аудиогид с элементами дополненной реальности (AR).
- В) Интерактивный киоск самообслуживания
- Г) Нейросети (ИИ) в сотворчестве

- 1) Терминал в фойе театра или музея для быстрой бесконтактной покупки билетов и изучения схемы залов.
- 2) Генерация уникальных музыкальных треков или визуального контента в реальном времени на основе реакций посетителей.
- 3) Создание, продажа и коллекционирование уникальных цифровых произведений искусства на базе блокчейна.
- 4) Мобильное приложение, которое при наведении смартфона на экспонат показывает его исторический облик или 3D-модель

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В	Г

Задание 14: Установите соответствие между концепциями обновления культурных институций и их практическими проявлениями:

- А) Креативный кластер
- Б) «Третье место» (Third place)
- В) Парк живой истории (Скансен)
- Г) Интерактивный театр (Форум-театр)

- 1) Концепция превращения библиотек в общественные центры для общения, работы, досуга и творчества, а не только для чтения.
- 2) Создание этнографических музеев под открытым небом, где посетители могут примерить костюмы и попробовать себя в старинных ремеслах.
- 3) Постановка, в которой зрители могут остановить действие, выйти на сцену и предложить свой вариант решения проблемы героя.
- 4) Превращение бывших промышленных зон (заводов, фабрик) в современные арт-центры с галереями, мастерскими и шоурумами.

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В	Г

Задание 15: Установите соответствие между технологическими инновациями и их применением в современном театре:

- А) Видеомэппинг (3D-mapping)
- Б) Motion Capture (Захват движения)
- В) Бинауральный звук
- Г) Голографические проекции

- 1) Перенос движений живого актера на цифрового 3D-персонажа (аватара), который действует на экране в реальном времени.
- 2) Технология объемной звукозаписи, которая в наушниках зрителя создает полный эффект присутствия и движения звука вокруг него.
- 3) Создание иллюзии присутствия на сцене трехмерных объектов или «виртуальных» актеров без использования специальных очков.
- 4) Проекция динамических цифровых изображений на объемные декорации и стены сцены, мгновенно меняющая визуальное пространство.

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В	Г

Задание 16: Установите соответствие между современными управленческими инструментами и их целями в театральной индустрии:

- А) Динамическое ценообразование
- Б) Театральный краудфандинг
- В) Инклюзивный театр (Тифлокомментирование).
- Г) VR-трансляции спектаклей

- 1) Лаконичное описание происходящего на сцене через наушник для слабовидящих и слепых посетителей во время пауз между репликами
- 2) Продажа билетов на онлайн-просмотр премьеры в формате 360 градусов для зрителей из любой точки мира.
- 3) Автоматическое изменение стоимости билетов алгоритмами в зависимости от спроса, темпов продаж и времени до начала спектакля.
- 4) Коллективный сбор средств в интернете от будущих зрителей на постановку независимого спектакля или закупку оборудования.

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:

А	Б	В	Г

Задания закрытого типа на установление последовательности

Задание 17: Расположите стадии инновационного процесса в досуговой сфере в правильной хронологической последовательности.

- А: Становление (выход продукта/услуги на рынок досуга)
- Б: Возникновение (появление идеи и проведение исследований)
- В: Спад (моральное устаревание услуги)
- Г: Зрелость (максимальное распространение и стабильный спрос)
- Д: Рост (увеличение числа потребителей)

Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:

--	--	--	--

Задание 18: Установите последовательность реализации инновационного проекта в культурно-досуговом учреждении.

- А: Фаза реализации (поэтапный процесс исполнения и запуска)
- Б: Фаза завершения (выход из проекта, анализ результатов)
- В: Фаза разработки (планирование, поиск инвесторов и подготовка)

Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:

--	--	--

Задание 19: Расположите этапы разработки новой программы для анимационного центра или event-агентства по степени их реализации.

- А: Тестирование (пилотный показ на фокус-группе)
- Б: Анализ потребностей аудитории
- В: Масштабирование и коммерческое внедрение
- Г: Разработка концепции и сценария

Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:

--	--	--	--

Задание 20: Расположите стадии инновационного процесса в досуговой сфере пожилого возраста в правильной хронологической последовательности.

- А: Анализ потребностей
- Б: Адаптация
- В: Активная фаза и результат
- Г: Разработка концепции и сценария

Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:

--	--	--	--

Задание 21: Расположите этапы процесса внедрения досуговой инновации (нововведения) в социально-культурной организации в правильной последовательности.

- А. Распространение (диффузия) инновации
- Б. Появление идеи и зарождение новшества
- В. Практическая реализация (внедрение)
- Г. Оценка эффективности и корректировка

Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:

--	--	--	--

Задание 22: Установите хронологическую последовательность появления основных инновационных досуговых форматов в России.

- А. Появление первых масштабных интерактивных квест-румов (квестов в реальности)

Б. Открытие первых тематических парков развлечений европейского уровня (например, «Сочи Парк»)

В. Внедрение электронных систем бронирования билетов и аудиогидов в музеях (типа izi.TRAVEL)

Г. Появление мультиплексов (многозальных кинотеатров) и современных фуд-кортов в ТРЦ

Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:

--	--	--	--

Задание 23: Установите последовательность этапов создания инновационной культурно-досуговой программы.

- А. Маркетинговые исследования потребностей целевой аудитории
- Б. Генерация и отбор идей досуговой программы
- В. Непосредственная реализация (проведение) мероприятия
- Г. Проектирование (разработка сценария и концепции)
- Д. Анализ обратной связи и отзывов посетителей

Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:

--	--	--	--	--

Задание 24: Расположите этапы внедрения новой формы молодежного досуга (в рамках социального проектирования) в правильной последовательности:

- 1. Генерация идеи (определение проблемы и цели).
- 2. Маркетинговые исследования (анализ целевой аудитории и ее интересов).
- 3. Разработка концепции (определение формата, новаторских фишек и сценарного плана).
- 4. Реализация проекта (проведение мероприятия).
- 5. Анализ эффективности (сбор обратной связи и оценка результативности).

Запишите соответствующую последовательность цифр слева направо:

--	--	--	--	--

Задание 25: Установите верную последовательность процесса освоения новой педагогической или досуговой технологии на практике:

- 1. Осознание потребности во внедрении инновации.
- 2. Изучение теоретической базы и передового опыта.
- 3. Адаптация инновации к специфике конкретной аудитории.
- 4. Практическая апробация (пилотный запуск).
- 5. Распространение опыта среди коллег или в других молодежных центрах.

Запишите соответствующую последовательность цифр слева направо:

--	--	--	--	--

Задание 26: В какой последовательности происходит восприятие новой формы досуга ее потенциальными участниками?

1. Осведомленность (информирование о новинке).
2. Возникновение интереса.
3. Оценка (взвешивание всех «за» и «против»).
4. Принятие (постоянное участие или вступление в сообщество).
5. Апробация (посещение пилотного события)

Запишите соответствующую последовательность цифр слева направо:

--	--	--	--	--

Задание 27: Расположите этапы создания молодежного досугового хаба (инновационной инфраструктуры) в логическом порядке:

1. Открытие и привлечение первых резидентов.
2. Определение функционала и зонирования пространства.
3. Поиск партнеров и инвесторов для реализации.
4. Ремонт, дизайн и техническое оснащение площадки.
5. Проведение фокус-групп для выявления потребностей местной молодежи.

Запишите соответствующую последовательность цифр слева направо:

--	--	--	--	--

Задание 28: Установите последовательность подготовки масштабного молодежного инновационного события (например, квеста с элементами VR или иммерсивного шоу):

1. Определение целевой аудитории и ее ожиданий.
2. Проведение мероприятия и фото/видео фиксация.
3. Подбор технических и реквизитных средств.
4. Репетиции и обучение персонала/волонтеров.
5. Составление креативной концепции и написание сценария

Запишите соответствующую последовательность цифр слева направо:

--	--	--	--	--

Задание 29: Расположите этапы жизненного цикла молодежной досуговой услуги в хронологическом порядке.

- А) Разработка услуги (маркетинговые исследования, поиск идеи)
- Б). Внедрение на рынок (вывод новой услуги, первые показы)
- В) Зрелость (максимальный охват аудитории, адаптация под запросы)
- Г) Рост потребления (активная реклама и популяризация среди молодежи)

Д) Спад спроса

Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:

--	--	--	--	--

Задание 30: Установите последовательность действий при организации молодежного киберспортивного мероприятия.

- А) Выбор игровых дисциплин и формата турнира.
- Б) Бронирование помещения, закупка и настройка оборудования.
- В) Формирование призового фонда и поиск спонсоров.
- Г) Регистрация участников и составление сетки матчей.
- Д) Проведение мероприятия с онлайн-трансляцией.

Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:

--	--	--	--	--

Задание 31: Расположите этапы подготовки детского квеста в правильном порядке:

- 1. Написание легенды и маршрутной карты
- 2. Подготовка реквизита и игровых локаций
- 3. Проведение игры и подведение итогов
- 4. Распределение ролей и инструктаж аниматоров

Запишите соответствующую последовательность цифр слева направо:

--	--	--	--

Задание 32: Установите правильную последовательность проектного управления инновационным досуговым мероприятием:

- 1. Планирование (постановка целей, составление сметы)
- 2. Инициация (зарождение идеи)
- 3. Реализация (выполнение задач)
- 4. Мониторинг (контроль процесса)
- 5. Завершение (анализ эффективности)

Запишите соответствующую последовательность цифр слева направо:

--	--	--	--	--

Задание 33: Расположите этапы развития групповой динамики при проведении детского интерактивного занятия по методике тимбилдинга:

- 1. Формирование (знакомство, ориентация)
- 2. Нормирование (установление правил и сплочение)
- 3. Штурминг (выявление лидерства, возможные конфликты)
- 4. Функционирование (активная совместная работа)
- 5. Расформирование (завершение, рефлексия)

Запишите соответствующую последовательность цифр слева направо:

--	--	--	--	--

Задание 34: Установите последовательность реализации интерактивной технологии «Коллективное творческое дело» (КТД) (по И.П. Иванову):

1. Коллективное планирование
2. Коллективное целеполагание
3. Коллективная подготовка
4. Проведение КТД
5. Коллективный анализ и оценка

Запишите соответствующую последовательность цифр слева направо:

--	--	--	--	--

Задание 35: Расположите этапы проведения проблемно-поисковой игры для подростков (кейс-технологии) по возрастанию сложности:

1. Введение в проблемную ситуацию
2. Самостоятельный или групповой анализ кейса
3. Презентация и защита результатов
4. Выдвижение гипотез и решений
5. Экспертная оценка и выводы

Запишите соответствующую последовательность цифр слева направо:

--	--	--	--	--

Задание 36: Установите последовательность этапов создания и проведения мастер-класса для детей:

1. Пошаговый показ техники выполнения
2. Демонстрация готового изделия или результата
3. Самостоятельная работа участников под контролем ведущего
4. Оформление и декорирование работы
5. Выставка и обсуждение результатов

Запишите соответствующую последовательность цифр слева направо:

--	--	--	--	--

ПОВЫШЕННЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Задания открытого типа с развернутым ответом

Задание 37. Вопрос: Как концепция «геймификации» трансформирует традиционные форматы досуга (например, музейные выставки или городские экскурсии)?

Ответ:

Задание 38. Опишите, как технологии виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности расширяют возможности событийного туризма.

Ответ:

Задание 39. Какую роль играет персонализация в создании инновационных досуговых программ, и за счет чего она достигается?

Ответ:

Задание 40. Что такое «иммерсивный досуг»? Приведите пример реализации иммерсивной технологии в сфере массовых развлечений.

Ответ:

Задание 41. Как концепция «третьего места» (Third Place) реализуется при создании современных креативных кластеров и арт-резиденций?

Ответ:

Задание 42. Каким образом экологический императив (эко-тренд) влияет на развитие инновационного туризма и досуга?

Ответ:

Задание 43. Опишите концепцию фиджитал-досуга (Phygital = Physical + Digital).

Ответ:

Задание 44. Каковы особенности создания досуговых программ для пожилых людей с учетом современных инновационных возможностей?

Ответ:

Задание 45. Какие методы применяются для оценки эффективности инновационного досугового проекта?

Ответ:

Задание 46. Как нейросети и искусственный интеллект (ИИ) меняют процесс создания развлекательного контента?

Ответ:

Задание 47. Как применение ТРИЗ-технологии (теория решения изобретательских задач) в досуговой деятельности позволяет развивать у детей креативность?

Ответ:

Задание 48. Почему внедрение квест-технологий стало инновационным прорывом в организации досуга детей по сравнению с традиционными мероприятиями?

Ответ:

Задание 49. Каким образом инновационные информационные технологии (ИКТ), включая дополненную (AR) и виртуальную (VR) реальность, могут быть полезны в детском досуге, и какие существуют риски при их чрезмерном использовании?

Ответ:

Задание 50. Раскройте суть внедрения проектной деятельности в систему досуга детей. В чем заключается ее главный воспитательный эффект?

Ответ:

Задание 51. Что представляет собой инновационный подход к организации досуга через «среду как третьего педагога» (на примере детских центров или площадок)?

Ответ:

Задание 52. Как современные цифровые технологии меняют традиционные формы детского досуга? Опишите, каким образом интеграция VR (виртуальной реальности) или AR (дополненной реальности) может быть внедрена в образовательный квест для детей младшего школьного возраста.

Ответ:

ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Задания комбинированного типа, предполагающие выбор одного правильного ответа из предложенных с последующим объяснением своего выбора

Задание 53. В современной event-индустрии и сфере развлечений главным трендом является иммерсивность. Какой из форматов лучше всего иллюстрирует эту инновацию?

- а) Посещение классического театрального представления
- б) Просмотр фильма в формате 3D
- в) Участие в квест-руме с актерами, где сюжет зависит от действий игроков
- г) Изучение музейной экспозиции по аудиогиду

Ответ:

Объяснение выбора:

Задание 54. Каким образом внедрение генеративного ИИ меняет организацию досуга клиентов в сфере туризма и отдыха?

- а) Автоматическое составление персонализированных маршрутов и сценариев отдыха на основе предпочтений

- б) Увеличение штата администраторов для ручной обработки заявок
- в) Полный отказ от услуг профессиональных гидов и аниматоров
- г) Стандартизация всех досуговых программ под единый шаблон

Ответ: ____

Объяснение выбора:

Задание 55. то понимается под геймификацией как инновационной технологией в досуговых учреждениях?

- а) Продажа компьютерных игр в фойе
- б) Использование игровых механик (баллы, рейтинги, квесты) в неигровых процессах (например, в музеях или на выставках)
- в) Обязательное наличие зоны игровых автоматов в каждом парке
- г) Проведение киберспортивных турниров

Ответ: ____

Объяснение выбора:

Задание 56. Какая из технологий позволяет органично совместить реальный физический мир с интерактивными цифровыми элементами (например, оживающие картины или поиск виртуальных объектов в реальном парке)?

- а) Виртуальная реальность (VR)
- б) Дополненная реальность (AR)
- в) Сквозная аналитика
- г) Облачные хранилища данных

Ответ: ____

Объяснение выбора:

Задание 57. В чем главное отличие инновационного формата «творческое кафе» или «антикафе» от классических предприятий общественного питания?

- а) Основной источник дохода — продажа еды и напитков
- б) Отсутствие меню
- в) Оплата за время пребывания, свободное пользование играми, коворкинг и проведение мастер-классов
- г) Строгий дресс-код и ограничение общения

Ответ: ____

Объяснение выбора:

Задание 58. Какова основная цель современных досуговых инноваций в рамках «экономики впечатлений»?

- а) Максимальное ускорение обслуживания клиента
- б) Переход всех услуг в онлайн-формат

- в) Вовлечение человека в уникальный, эмоционально окрашенный опыт, который заставит его вернуться
- г) Снижение стоимости входного билета

Ответ: __

Объяснение выбора:

Задание 59. В отличие от технологических инноваций в промышленности, инновации в сфере досуга часто носят «социально-культурный» характер. Что из перечисленного относится к такому типу?

- а) Замена оборудования на кухне ресторана
- б) Внедрение бесконтактной системы оплаты по QR-коду
- в) Организация бесплатных тематических флешмобов и любительских клубов по интересам
- г) Установка новых кондиционеров в зале

Ответ: __

Объяснение выбора:

Задания комбинированного типа, предполагающие выбор нескольких ответов из предложенных с последующим объяснением своего выбора

Задание 60. Какие из перечисленных признаков отличают инновационный досуговый продукт от традиционного?

- 1. Внедрение цифровых технологий (VR, AR, геймификация).
- 2. Жесткое регламентирование времени и отсутствие возможности выбора действий.
- 3. Акцент на интерактивность и активное вовлечение аудитории (соучастие).
- 4. Использование классических лекционных форматов без применения спецэффектов.

Ответ: __

Объяснение выбора:

Задание 61. Выберите форматы, которые считаются инновационными в современной культурно-досуговой деятельности:

- 1. Тематические квесты и квест-комнаты.
- 2. Стандартные городские смотры художественной самодеятельности.
- 3. Интеллектуально-развлекательные квиз-игры.
- 4. Традиционные кружки по макраме и вышиванию.

Ответ:

Объяснение выбора:

Задание 62. Для решения каких задач внедряются инновационные подходы в досуге?

1. Для удовлетворения расширяющихся культурных и образовательных потребностей аудитории.
2. Для адаптации индустрии досуга к запросам новых поколений (цифровое поколение).
3. Для полного вытеснения традиционных форм искусства и отдыха (театры, музеи).
4. Для консервации существующих способов организации свободного времени.

Ответ:

Объяснение выбора:

Задание 63. Какие из перечисленных технологий успешно применяются как инновации в сфере развлечений?

1. Использование технологий дополненной реальности (AR) для музейных экспозиций.
2. Проведение традиционных экскурсий по готовым текстам.
3. Обычные настольные игры (шашки, домино).
4. Киберспортивные турниры и мероприятия в метавселенных.

Ответ:

Объяснение выбора:

Задание 64. Какие элементы определяют успешность проведения социально-культурного инновационного мероприятия?

1. Наличие глубокой смысловой (концептуальной) идеи.
2. Отсутствие четкой цели — импровизация во всем.
3. Использование современных методов продвижения (таргетинг, SMM, вирусный маркетинг).
4. Игнорирование запросов и возраста целевой аудитории.

Ответ:

Объяснение выбора:

Задание 65. Какие форматы в событийном туризме относятся к инновационным направлениям?

1. Организация локальных фестивалей с погружением в историческую эпоху (живая история).
2. Гастрономические фестивали с интерактивными мастер-классами от шеф-поваров.
3. Обычный пляжный отдых по системе «все включено».
4. Поездки на традиционные пляжные курорты без изменения программы.

Ответ: ____

Объяснение выбора:

КЛЮЧИ К ОЦЕНИВАНИЮ ОПК-2

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Задания закрытого типа на установление соответствия

№ задания	Верный ответ	Критерии
1	123	– верно – неверно
2	132	– верно – неверно
3	123	– верно – неверно
4	2143	– верно – неверно
5	2431	– верно – неверно
6	2143	– верно – неверно
7	2143	– верно – неверно
8	3142	– верно – неверно
9	3412	– верно – неверно
10	4123	– верно – неверно
11	3142	– верно – неверно
12	3142	– верно – неверно
13	3412	– верно – неверно
14	4123	– верно – неверно
15	4123	– верно – неверно
16	3412	– верно – неверно

Задания закрытого типа на установление последовательности

№ задания	Верный ответ	Критерии
17	БАДГВ	– верно – неверно
18	ВАБ	– верно

		– неверно
19	БГАВ	– верно – неверно
20	АБВГ	– верно – неверно
21	БВАГ	– верно – неверно
22	ГВБА	– верно – неверно
23	АБГВД	– верно – неверно
24	21345	– верно – неверно
25	12345	– верно – неверно
26	12354	– верно – неверно
27	52341	– верно – неверно
28	15342	– верно – неверно
29	АБГВД	– верно – неверно
30	АВБГД	– верно – неверно
31	1243	– верно – неверно
32	21435	– верно – неверно
33	13245	– верно – неверно
34	21345	– верно – неверно
35	12435	– верно – неверно
36	21345	– верно – неверно

ПОВЫШЕННЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Задания открытого типа с развернутым ответом

№ задания	Верный ответ и объяснение выбора	Критерии
37	Ответ: Геймификация переводит посетителя из пассивного наблюдателя в активного участника. В досуге это реализуется через внедрение игровых механик (баллы, рейтинги, квесты, достижение целей). Например, на выставках создаются интерактивные маршруты, где для получения информации нужно разгадать шифр или выполнить задание в приложении. Это повышает вовлеченность, эмоциональный отклик и время взаимодействия с объектом	– верно – неверно

38	Ответ: VR и AR позволяют преодолеть пространственные и временные ограничения. AR-технологии «оживляют» исторические объекты, накладывая виртуальные реконструкции на реальные здания во время городских фестивалей. VR дает возможность проводить виртуальные экскурсии по закрытым или разрушенным памятникам архитектуры, а также создавать иммерсивные шоу (например, театральные постановки, где зритель погружается в созданный компьютером мир)	– верно – неверно
39	Ответ: Персонализация — это сдвиг от массовых мероприятий к созданию уникального опыта под потребности конкретного человека. Она достигается за счет анализа Big Data (больших данных), цифровых профилей пользователей и интерактивных систем бронирования. Организаторы могут адаптировать сценарий квеста, музыкальный плейлист, меню или образовательную часть мастер-класса под интересы конкретного гостя	– верно – неверно
40	Ответ: Иммерсивный досуг — это создание эффекта полного физического и эмоционального погружения человека в вымышленную среду. Примером служит иммерсивный театр или квест-рум, где нет классической сцены и зрителей: участники могут свободно перемещаться по локации, взаимодействовать с актерами-персонажами, трогать реквизит, влияя на сюжет постановки	– верно – неверно
41	Ответ: «Третье место» — это пространство (не дом и не работа), где люди проводят досуг, общаются и занимаются творчеством. Инновационные арт-резиденции трансформируют промышленные зоны в общественные пространства, объединяя коворкинги, лектории, зоны отдыха, кафе и мастерские. Это формирует среду для свободного обмена идеями и социализации различных групп населения	– верно – неверно
42	Ответ: Растет спрос на экологически ответственные формы досуга. Инновации здесь проявляются в создании «зеленых» отелей, организации эко-троп, внедрении zero-waste (ноль отходов) практик на фестивалях. Досуг становится не просто развлекательным, но и просветительским: участники учатся бережному отношению к природе, получая навыки осознанного потребления	– верно – неверно
43	Ответ: Фиджитал объединяет физический мир и цифровые технологии. В сфере развлечений это может быть интерактивный музей, где физические экспонаты управляются через прикосновение и дополняются голограммами, или спортивные площадки, где результаты игроков фиксируются сенсорами и отображаются в мобильном приложении в реальном времени	– верно – неверно
44	Ответ: Досуг для старшего поколения становится инструментом активного долголетия. Инновации заключаются в цифровизации образования (онлайн-университеты «третьего возраста»), арт-терапии, танцевально-двигательных программах и клубах виртуальных путешествий. Главное здесь — преодоление цифрового разрыва и создание условий для развития когнитивных способностей и социализации	– верно – неверно
45	Ответ: Оценка включает как количественные, так и качественные показатели. Применяются: анализ уровня вовлеченности аудитории (через специальные приложения), мониторинг социальных сетей (User Generated Content, отзывы),	– верно – неверно

	опросы участников по методикам оценки впечатлений, а также финансовый аудит окупаемости внедренных цифровых решений	
46	Ответ: ИИ позволяет персонализировать досуг и автоматизировать творческие процессы. Нейросети применяются для создания уникального музыкального сопровождения мероприятий, генерации сценариев для интерактивных игр, адаптации визуального оформления шоу под запросы зрителей и создания чат-ботов, которые работают как персональные виртуальные гиды во время проведения массовых событий	– верно – неверно
47	Ответ: ТРИЗ развивает креативность, обучая детей системному мышлению и умению находить нестандартные решения через поиск скрытых противоречий в окружающем мире. Дети учатся не бояться ошибок и генерировать оригинальные идеи, уходя от шаблонных ответов.	– верно – неверно
48	Ответ: Внедрение квест-технологий стало прорывом благодаря переходу от пассивного созерцания (характерного для традиционных мероприятий) к активной деятельностной позиции . Ребенок становится главным героем приключения, самостоятельно решая задачи, взаимодействуя в команде и погружаясь в сюжет, что делает процесс увлекательным	– верно – неверно
49	Ответ: Обучение через погружение: VR-технологии в образовании превращают скучные факты в интерактивные приключения: дети могут исследовать космос, изучать анатомию или погружаться в исторические эпохи. Развитие пространственного мышления: Проекты в дополненной реальности (AR) помогают визуализировать сложные геометрические понятия в привычной домашней обстановки. Спортивная и физическая активность: Игры на базе иммерсивных технологий стимулируют координацию и вестибулярный аппарат, мотивируя больше двигаться.	– верно – неверно
50	Ответ: Суть внедрения проектной деятельности в систему детского досуга заключается в преобразовании пассивного отдыха в активный познавательный процесс. Дети учатся самостоятельно ставить цели, планировать работу, проводить исследования и создавать осязаемый творческий продукт. Главный воспитательный эффект — развитие самостоятельности, ответственности и навыков командного взаимодействия. Ребенок проживает ситуацию успеха, учится доводить начатое дело до конца, критически мыслить и применять знания на практик	– верно – неверно
51	Ответ: «Среда как третий педагог» — это концепция из <u>Реджио-педагогики</u> , где пространство центра трансформируется в активный инструмент обучения. Интерьер, зонирование и материалы (открытые полки с игрушками, природные материалы, интерактивные стены) побуждают детей к самостоятельности, исследованиям и выбору занятий без прямого участия взрослых	– верно – неверно
52	Ответ: Технологии переносят фокус с пассивного потребления контента на активное взаимодействие. Например, при проведении квеста в детском центре можно использовать AR-метки на локациях: при наведении планшета на объект (картину, статую), «оживает» виртуальный персонаж и дает задание. Это	

	развивает пространственное мышление, вовлекает в сюжет и объединяет физическую активность с цифровой средой.	
--	--	--

ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Задания комбинированного типа, предполагающие выбор одного правильного ответа из предложенных с последующим объяснением своего выбора

№ задания	Верный ответ и объяснение выбора	Критерии
53	Ответ: В.	– верно – неверно
	Объяснение: Иммерсивность — это эффект погружения, при котором человек становится активным участником процесса, а не сторонним наблюдателем. Квесты и иммерсивные шоу разрушают традиционную границу между зрителем и сценой	
54	Ответ: А.	– верно – неверно
	Объяснение: В отличие от стандартизированных туров, инновационные алгоритмы ИИ собирают данные о пользователе и предлагают гипер-персонализированный досуг, экономя время и улучшая пользовательский опыт	
55	Ответ: Б	– верно – неверно
	Объяснение: Геймификация повышает вовлеченность аудитории, превращая пассивное потребление услуг (например, осмотр картин) в увлекательный процесс решения задач и достижения цели	
56	Ответ: Б	– верно – неверно
	Объяснение: Дополненная реальность (AR) не погружает человека в симулированный мир, а накладывает цифровые данные (изображения, звук) на реальную среду, что делает прогулки, экскурсии и игры интерактивными	
57	Ответ: В	– верно – неверно
	Объяснение: В сфере досуга антикафе выступают социально-культурной инновацией, меняющей бизнес-модель: посетители платят не за потребляемые продукты, а за время, пространство для коммуникации и творческую атмосферу	
58	Ответ: В	– верно – неверно
	Объяснение: Современный потребитель в сфере досуга платит не просто за товар или услугу, а за эмоции и воспоминания. Инновации направлены на создание персонализированного и запоминающегося опыта	
59	Ответ: В	– верно – неверно
	Объяснение: Социально-культурные инновации в досуге направлены на изменение способов организации свободного времени, развитие творческого потенциала людей и улучшение их коммуникативных навыков	

Задания комбинированного типа, предполагающие выбор нескольких ответов из предложенных с последующим объяснением своего выбора

№ задания	Верный ответ и объяснение выбора	Критерии
60	Ответ: 1,3	– верно – неверно
	Объяснение: Современные досуговые инновации строятся на уходе от пассивного потребления. Интерактивные форматы, виртуальная реальность и вовлеченность участников трансформируют их из зрителей в соавторов, что делает пункты 1 и 3 правильными, в то время как жесткие рамки и отсутствие интерактива характерны для устаревших методик.	
61	Ответ: 1,3	– верно – неверно
	Объяснение: Квесты и квизы — это яркие примеры досуговых инноваций. Они отвечают потребностям нового поколения, предполагают соревновательный элемент, командную работу и динамичное развитие сюжета, в отличие от стандартных кружков и смотров.	
62	Ответ: 1,2	– верно – неверно
	Объяснение: Инновации служат инструментом эволюции, а не разрушения. Они помогают привлечь молодежь через новые технологии и учитывать их меняющиеся интересы. Вытеснение классических форм или их консервация противоречат самому определению инновационного процесса.	
63	Ответ: 1,4	– верно – неверно
	Объяснение: Технологии дополненной реальности (AR) и киберспорт кардинально меняют пользовательский опыт и способы времяпрепровождения. Классические настольные игры или традиционные экскурсии являются проверенной временем классикой, но инновациями в строгом смысле этого слова не являются.	
64	Ответы: 1,3	– верно – неверно
	Объяснение: Любой успешный инновационный проект нуждается в сильной концепции (идее) и эффективном продвижении в информационном обществе. Хаос и отсутствие ориентиров на аудиторию приведут к провалу проекта, поэтому пункты 2 и 4 исключаются.	
65	Ответы: 1,2	– верно – неверно
	Объяснение: Исторические реконструкции и гастрономические мастер-классы вовлекают туриста в действие, дарят уникальный эмоциональный опыт и новые знания. Пляжный отдых выступает в качестве традиционного вида туризма, поэтому он не подходит под категорию новаторства в досуге.	