

Частное образовательное учреждение высшего образования
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГИЙ
УПРАВЛЕНИЯ И ЭКОНОМИКИ»

РАССМОТРЕНО И ОДОБРЕНО

УТВЕРЖДАЮ

На заседании кафедры сервиса и
туризма
Протокол № 10 от 26.05.2023 г.

Первый проректор
С.В. Авдашкевич
28.06.2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина:	Б1.В.05 Современные цифровые технологии организации ивент-мероприятий
Направление подготовки:	43.03.01 Сервис
Направленность (профиль):	Ивент-индустрия: конгрессно-выставочный сервис
Уровень высшего образования:	Бакалавриат
Форма обучения:	очная, заочная, очно-заочная
Разработчики:	Кандидат исторических наук, доцент Филиппова И. Г.

Санкт-Петербург
2023

1. Цели и задачи дисциплины:*Цель освоения дисциплины:*

формирование способности использовать современные цифровые технологии для решения профессиональных задач в ивент-индустрии

Задачи дисциплины:

сформировать системные представления о возможностях и преимуществах использования современных цифровых технологий в сфере профессиональной деятельности;

- сформировать умения использовать информационные и цифровые технологии для решения образовательных и прикладных задач;

- сформировать навыки работы с программными средствами для эффективного решения образовательных и прикладных задач в ивент-индустрии

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы высшего образования

Планируемые результаты освоения ОП ВО (код и содержание компетенций)	Планируемые результаты обучения по ОП ВО (индикаторы достижения компетенций)	Примечание
ПК-4 Способен управлять фазой реализации жизненного цикла проекта ивент-мероприятия	ПК-4.1 Знает инструменты тайм-менеджмента; основы управления персоналом, мотивации работников, командообразования; современные подходы к управлению проектами, календарное планирование и бюджетирование проектов; особенности ивент-менеджмента на различных этапах организации ивент-мероприятия; основы управления контентом и эргономикой ивент-пространств (в том числе цифровых); современные цифровые технологии организации ивент-мероприятий.	33.019 Профессиональный стандарт «Специалист по выставочной деятельности в сфере торгово-промышленных выставок»
	ПК-4.2 Умеет распределять задачи и работы в соответствии с квалификацией и индивидуальными особенностями участников команды проекта ивент-мероприятия; применять финансовые и нефинансовые инструменты мотивации для получения наилучших результатов по проекту ивент-мероприятия; ориентироваться в разнообразии инструментов и методов ивент-менеджмента для нахождения оптимальных решений в ходе реализации проекта ивент-мероприятия; адаптировать типовые подходы к организации ивент-мероприятий к особенностям конкретного мероприятия; применять современные цифровые технологии для организации деятельности в онлайн и офлайн среде.	
	ПК-4.3 Способен выполнять следующие трудовые действия: формировать команду проекта ивент-мероприятия и распределять задачи и работы среди специалистов-участников команды проекта ивент-мероприятия; разрабатывать и согласовывать с руководством систему мотивации для участников команды проекта ивент-мероприятия; разрабатывать бюджет и календарный план реализации проекта ивент-мероприятия и контролировать их выполнение; управлять отклонениями, возникающими в ходе выполнения плана реализации ивент-мероприятия.	

Планируемые результаты освоения ОП ВО (код и содержание компетенций)	Планируемые результаты обучения по ОП ВО (индикаторы достижения компетенций)	Примечание
ПК-7 Способен обеспечивать выбор информационно-коммуникационных технологий для организации и проведения ивент-мероприятия	<p>ПК-7.1 Знает технологии обработки и анализа данных для проведения и организации ивент-мероприятия; информационно-коммуникационные технологии для формирования смешанного и виртуального ивент-пространства (ивент-площадки), организации и проведения ивент-мероприятия; программное обеспечение для реализации процессов подготовки, организации и проведения ивент-мероприятия; специализированное программное обеспечение в области управления проектами.</p> <p>ПК-7.2 Умеет анализировать процессы подготовки и организации ивент-мероприятия; применять программное обеспечение, цифровые инструменты и оборудование для организации и проведения ивент-мероприятия в офлайн-, онлайн- и смешанных форматах.</p> <p>ПК-7.3 Способен выполнять следующие трудовые действия: проводить мониторинг производственных, технологических процессов организации и проведения ивент-мероприятий на основе цифровых технологий в онлайн-, офлайн- или смешанном формате; обосновывать выбор оборудования и программного обеспечения для организации и проведения ивент-мероприятий в онлайн-, офлайн- или смешанном формате; разрабатывать рекомендации по автоматизации процессов подготовки и организации ивент-мероприятий.</p>	33.019 Профессиональный стандарт «Специалист по выставочной деятельности в сфере торгово-промышленных выставок»

Планируемые результаты обучения по ОП ВО (индикаторы достижения компетенций)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-4.1. Знает инструменты тайм-менеджмента; основы управления персоналом, мотивации работников, командообразования; современные подходы к управлению проектами, календарное планирование и бюджетирование проектов; особенности ивент-менеджмента на различных этапах организации ивент-мероприятия; основы управления контентом и эргономикой ивент-пространств (в том числе цифровых); современные цифровые технологии организации ивент-мероприятий.	знает современные цифровые технологии для управления информацией с использованием прикладных программ деловой сферы деятельности: (деловые чаты, видеоконференции, электронная почта), способы и методы взаимодействия со службами информационных технологий и эффективно использует корпоративные информационные системы
ПК-4.2. Умеет распределять задачи и работы в соответствии с квалификацией и индивидуальными особенностями участников команды проекта ивент-мероприятия; применять финансовые и нефинансовые инструменты мотивации для получения наилучших результатов по проекту ивент-мероприятия; ориентироваться в разнообразии инструментов и методов ивент-менеджмента для нахождения оптимальных решений в ходе реализации проекта ивент-мероприятия; адаптировать типовые подходы к организации ивент-мероприятий к особенностям конкретного мероприятия; применять современные цифровые технологии для организации деятельности в онлайн и офлайн среде.	умеет применять на практике цифровые технологии для управления информацией с использованием прикладных программ деловой сферы деятельности: (деловые чаты, видеоконференции, электронная почта)

Планируемые результаты обучения по ОП ВО (индикаторы достижения компетенций)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-4.3. Способен выполнять следующие трудовые действия: формировать команду проекта ивент-мероприятия и распределять задачи и работы среди специалистов-участников команды проекта ивент-мероприятия; разрабатывать и согласовывать с руководством систему мотивации для участников команды проекта ивент-мероприятия; разрабатывать бюджет и календарный план реализации проекта ивент-мероприятия и контролировать их выполнение; управлять отклонениями, возникающими в ходе выполнения плана реализации ивент-мероприятия.	владеет навыками использования цифровых технологий для управления информацией с применением прикладных программ деловой сферы деятельности (деловые чаты, видеоконференции, электронная почта);
ПК-7.1. Знает технологии обработки и анализа данных для проведения и организации ивент-мероприятия; информационно-коммуникационные технологии для формирования смешанного и виртуального ивент-пространства (ивент-площадки), организации и проведения ивент-мероприятия; программное обеспечение для реализации процессов подготовки, организации и проведения ивент-мероприятия; специализированное программное обеспечение в области управления проектами.	знает применение информационно-коммуникационных технологий для управления информацией с использованием прикладных программ деловой сферы деятельности.
ПК-7.2. Умеет анализировать процессы подготовки и организации ивент-мероприятия; применять программное обеспечение, цифровые инструменты и оборудование для организации и проведения ивент-мероприятия в офлайн-, онлайн- и смешанных форматах.	умеет применять информационно-коммуникационные технологии для управления информацией с использованием прикладных программ деловой сферы деятельности.
ПК-7.3. Способен выполнять следующие трудовые действия: проводить мониторинг производственных, технологических процессов организации и проведения ивент-мероприятий на основе цифровых технологий в онлайн-, офлайн- или смешанном формате; обосновывать выбор оборудования и программного обеспечения для организации и проведения ивент-мероприятий в онлайн-, офлайн- или смешанном формате; разрабатывать рекомендации по автоматизации процессов подготовки и организации ивент-мероприятий.	владеет инновационными цифровыми технологиями для организации и проведения ивент-мероприятий

3. Содержание, объем дисциплины и формы проведения занятий

№ п/п	Наименование темы дисциплины	Компетенции	Оценочные средства текущего контроля		
			ЗНАТЬ	УМЕТЬ	ВЛАДЕТЬ
			ПК-4.1 ПК-7.1	ПК-4.2 ПК-7.2	ПК-4.3 ПК-7.3
1	Будущее ивент-технологий	ПК-4 ПК-7	Доклад, сообщение/ Реферат №1 (10)	Задания творческого уровня №1 (20)	Задания творческого уровня №1 (20)
2	Типы VR-технологий	ПК-4 ПК-7	Собеседование, опрос/ Контрольная работа №1 (10)	Задания творческого уровня №1 (20)	Задания творческого уровня №1 (20)
3	Face ID в ивент-индустрии	ПК-4 ПК-7	Задания творческого уровня №2 (20)	Задания творческого уровня №2 (20)	Задания творческого уровня №2 (20)

№ п/п	Наименование темы дисциплины	Компетенции	Оценочные средства текущего контроля		
			ЗНАТЬ	УМЕТЬ	ВЛАДЕТЬ
			ПК-4.1 ПК-7.1	ПК-4.2 ПК-7.2	ПК-4.3 ПК-7.3
4	NFC: интерактив и индивидуальное взаимодействие с гостем	ПК-4 ПК-7	Задания творческого уровня №2 (20)	Задания творческого уровня №2 (20)	Задания творческого уровня №2 (20)
5	Возможности NFC в ивент-индустрии	ПК-4 ПК-7	Задания творческого уровня №3 (20)	Задания творческого уровня №3 (20)	Задания творческого уровня №3 (20)
6	Цифровой пакет участника ивент-мероприятия	ПК-4 ПК-7	Деловая и (или) ролевая игра/ Кейс-задача №1 (20)	Деловая и (или) ролевая игра/Кейс-задача №1 (20)	Деловая и (или) ролевая игра/Кейс-задача №1 (20)
Количество баллов (100 баллов):			100		

Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, курсовая работа	
<p>Тема 1: Будущее ивент-технологий Digital-технологии в ивент-индустрии. Wi-Fi. Регистрация. Использование QR-кодов. Декорации. Сенсорные гаджеты. Интерактивные браслеты. Дополненная реальность. Квесты. Вебинары. Синергия. Практические занятия/самостоятельная работа: Современные ивент-технологии Лабораторная работа: -</p>	
<p>Тема 2: Типы VR-технологий Фото и видео 360°. Стандартный VR. WebVR — интерактивный формат VR. VR как дополнение к реальным ивентам. VR и сложные продукты. Практические занятия/самостоятельная работа: Классификация VR-технологий Лабораторная работа: -</p>	
<p>Тема 3: Face ID в ивент-индустрии Face ID — формат регистрации участников мероприятия. Запуск участников на крупные ивенты. Разграничение доступа к разным зонам мероприятия. Анализ мимики участников. Практические занятия/самостоятельная работа: Face ID в организации ивент-мероприятий Лабораторная работа: -</p>	
<p>Тема 4: NFC: интерактив и индивидуальное взаимодействие с гостем NFC: бесконтактная идентификация. Технологии NFC в бесконтактных платежных устройствах (банковские карты, аксессуары), карточках в отелях и проездных билетах. Практические занятия/самостоятельная работа: Индивидуальное взаимодействие с гостем и интерактив Лабораторная работа: -</p>	
<p>Тема 5: Возможности NFC в ивент-индустрии NFC — технология бесконтактной передачи данных между устройствами. Разграничение доступа в разные зоны в зависимости от статуса участника (гость, VIP). Отслеживание посещений конкретных зон и проведение голосований. Аналитика в режиме реального времени. Виртуальная визитка. Внедрение игрового формата. Практические занятия/самостоятельная работа: Современные возможности NFC в ивент-индустрии Лабораторная работа: -</p>	
<p>Тема 6: Цифровой пакет участника ивент-мероприятия Создание мини-сайта с полезной информацией и промо-предложения партнеров. Цифровые пакеты для спонсоров ивент-мероприятия. Практические занятия/самостоятельная работа: Цифровые пакеты для спонсоров ивент-мероприятия. Лабораторная работа: -</p>	
<p>Курсовая работа: не предусмотрено учебным планом</p>	

43.03.01 Сервис, направленность (профиль) "Ивент-индустрия: конгрессно-выставочный сервис"
 Рабочая программа дисциплины
 Дисциплина: Б1.В.05 Современные цифровые технологии организации ивент-мероприятий
 Форма обучения: очная, заочная, очно-заочная
 Разработана для приема 2023/2024 учебного года

Очная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Семестр 5
Аудиторные занятия (АЗ):	54	54
Лекционные занятия (Лек)	18	18
Лабораторные занятия (Лаб)	0	0
Практические занятия (Пр)	36	36
Самостоятельная работа студента (СР)	49	49
Курсовая работа	0	0
Другие виды самостоятельной работы*	49	49
Контроль самостоятельной работы (КСР)	5	5
Контактная работа (КоР)	59	59
Форма промежуточной аттестации	0	Зачет
Подготовка к экзамену и сдача экзамена (СР, КоР)	0	0
Общая трудоемкость дисциплины, часы/ЗЕТ	108/3	108/3

* Подготовка к аудиторным занятиям, подготовка к зачету (при наличии)

№	Наименование темы дисциплины	Семестр/ Курс	Количество учебных часов				СР	Практическая подготовка
			В том числе по видам аудиторных занятий					
			Лек	Пр	Лаб			
1	Будущее ивент-технологий	5	2	6	0	6	6	
2	Типы VR-технологий	5	2	6	0	6	6	
3	Face ID в ивент-индустрии	5	2	6	0	10	6	
4	NFC: интерактив и индивидуальное взаимодействие с гостем	5	4	6	0	9	6	
5	Возможности NFC в ивент-индустрии	5	4	6	0	9	6	
6	Цифровой пакет участника ивент-мероприятия	5	4	6	0	9	6	
Итого:			18	36	0	49	36	

* Практическая подготовка при реализации дисциплин организована путем проведения практических занятий и (или) выполнения лабораторных и (или) курсовых работ и предусматривает выполнение работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Заочная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Семестр 5
Аудиторные занятия (АЗ):	8	8
Лекционные занятия (Лек)	4	4
Лабораторные занятия (Лаб)	0	0
Практические занятия (Пр)	4	4
Самостоятельная работа студента (СР)	91	91
Курсовая работа	0	0
Другие виды самостоятельной работы*	91	91
Контроль самостоятельной работы (КСР)	5	5
Контактная работа (КоР)	13	13
Форма промежуточной аттестации	0	Зачет
Подготовка к экзамену/зачету и сдача экзамена/зачета (СР, КоР)	4	4
Общая трудоемкость дисциплины, часы/ЗЕТ	108/3	108/3

* Подготовка к аудиторным занятиям

№	Наименование темы дисциплины	Семестр/ Курс	Количество учебных часов				СР	Практическая подготовка
			В том числе по видам аудиторных занятий					
			Лек	Пр	Лаб			
1	Будущее ивент-технологий	5	0	0	0	10	6	
2	Типы VR-технологий	5	2	0	0	10	6	
3	Face ID в ивент-индустрии	5	0	0	0	10	6	
4	NFC: интерактив и индивидуальное взаимодействие с гостем	5	0	2	0	21	6	
5	Возможности NFC в ивент-индустрии	5	0	0	0	20	6	

43.03.01 Сервис, направленность (профиль) "Ивент-индустрия: конгрессно-выставочный сервис"

Рабочая программа дисциплины

Дисциплина: Б1.В.05 Современные цифровые технологии организации ивент-мероприятий

Форма обучения: очная, заочная, очно-заочная

Разработана для приема 2023/2024 учебного года

№	Наименование темы дисциплины	Семестр/ Курс	Количество учебных часов				Практическая подготовка
			В том числе по видам аудиторных занятий			СР	
			Лек	Пр	Лаб		
6	Цифровой пакет участника ивент-мероприятия	5	2	2	0	20	6
		Итого:	4	4	0	91	36

* Практическая подготовка при реализации дисциплин организована путем проведения практических занятий и (или) выполнения лабораторных и (или) курсовых работ и (или) путем выделения часов из часов, отведенных на самостоятельную работу, и предусматривает выполнение работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Очно-заочная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Семестр 5
Аудиторные занятия (АЗ):	28	28
Лекционные занятия (Лек)	14	14
Лабораторные занятия (Лаб)	0	0
Практические занятия (Пр)	14	14
Самостоятельная работа студента (СР)	76	76
Курсовая работа	0	0
Другие виды самостоятельной работы*	76	76
Контроль самостоятельной работы (КСР)	4	4
Контактная работа (КоР)	32	32
Форма промежуточной аттестации	0	Зачет
Подготовка к экзамену и сдача экзамена (СР, КоР)	0	0
Общая трудоемкость дисциплины, часы/ЗЕТ	108/3	108/3

* Подготовка к аудиторным занятиям, подготовка к зачету (при наличии)

№	Наименование темы дисциплины	Семестр/ Курс	Количество учебных часов				Практическая подготовка
			В том числе по видам аудиторных занятий			СР	
			Лек	Пр	Лаб		
1	Будущее ивент-технологий	5	2	2	0	10	6
2	Типы VR-технологий	5	2	2	0	10	6
3	Face ID в ивент-индустрии	5	2	2	0	10	6
4	NFC: интерактив и индивидуальное взаимодействие с гостем	5	2	2	0	10	6
5	Возможности NFC в ивент-индустрии	5	2	2	0	20	6
6	Цифровой пакет участника ивент-мероприятия	5	4	4	0	16	6
		Итого:	14	14	0	76	36

* Практическая подготовка при реализации дисциплин организована путем проведения практических занятий и (или) выполнения лабораторных и (или) курсовых работ и (или) путем выделения часов из часов, отведенных на самостоятельную работу, и предусматривает выполнение работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

4. Способ реализации дисциплины

Без использования онлайн-курса.

5. Учебно-методическое обеспечение дисциплины:

Основная литература:

1. ДИЗАЙН НОВЫХ МЕДИА 2-е изд., испр. и доп. Учебник для вузов / Литвина Т. В. - Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова (г. Москва), 2023 г. - 181 с. - ISBN 978-5-534-10964-1 – Режим доступа: <https://urait.ru/book/dizayn-novyh-media-515503>

2. ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ. ИСТОРИЯ, ТЕОРИЯ, ПРАКТИКА 2-е изд., испр. и доп. Учебник и практикум для вузов / Под ред. Лаврентьева А.Н. - Российский

государственный художественно промышленный университет им. С.Г. Строганова (г. Москва), 2023 г. - 208 с. - ISBN 978-5-534-07962-3 – Режим доступа: <https://urait.ru/book/cifrovye-tehnologii-v-dizayne-istoriya-teoriya-praktika-515504>

3. ЦИФРОВАЯ ЭКОНОМИКА 2-е изд., пер. и доп. Учебник для вузов / Л. И. Сергеев, Д. Л. Сергеев, А. Л. Юданова ; под редакцией Л. И. Сергеева. - Калининградский государственный технический университет (г. Калининград)., 2023 г. - 437 с. - ISBN 978-5-534-15797-0 – Режим доступа: <https://urait.ru/book/cifrovaya-ekonomika-509767>

Дополнительная литература:

1. ЦИФРОВЫЕ МАРКЕТИНГОВЫЕ КОММУНИКАЦИИ. Учебное пособие для вузов / Хуссейн И. Д., 2023 г. - 68 с. - ISBN 978-5-534-15010-0 – Режим доступа: <https://urait.ru/book/cifrovye-marketingovye-kommunikacii-520372>

2. ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА ПЕЧАТНЫХ И ЭЛЕКТРОННЫХ СРЕДСТВ ИНФОРМАЦИИ. Учебное пособие для вузов / Сергеев Е. Ю. - Российский государственный педагогический университет имени А.И. Герцена (Герценовский университет) (г. Санкт-Петербург)., 2023 г. - 227 с. - ISBN 978-5-534-10033-4 – Режим доступа: <https://urait.ru/book/tehnologiya-proizvodstva-pechatnyh-i-elektronnyh-sredstv-informacii-516933>

3. ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ТЕХНОЛОГИИ В МАРКЕТИНГЕ. Учебное пособие для вузов / Кожевникова Г. П., Одинцов Б. Е. - Финансовый университет при Правительстве РФ (г. Москва)., 2023 г. - 444 с. - ISBN 978-5-534-07447-5 – Режим доступа: <https://urait.ru/book/informacionnye-sistemy-i-tehnologii-v-marketinge-511454>

6. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения

1. Операционная система
2. Пакет прикладных офисных программ
3. Антивирусное программное обеспечение
4. LMS Moodle
5. Вебинарная платформа

7. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», информационных справочных систем и профессиональных баз данных, необходимых для освоения дисциплины

1. ibooks.ru : электронно-библиотечная система [Электронный ресурс] : профессиональная база данных. - Режим доступа: <https://ibooks.ru>. - Текст: электронный

2. Электронно-библиотечная система СПБУТУиЭ : электронно-библиотечная система [Электронный ресурс] : профессиональная база данных. - Режим доступа: <http://libume.ru>. - Текст: электронный

3. Юрайт : электронно-библиотечная система [Электронный ресурс] : профессиональная база данных. - Режим доступа: <https://urait.ru>. - Текст: электронный

4. eLibrary.ru : научная электронная библиотека [Электронный ресурс] : профессиональная база данных. - Режим доступа: <http://elibrary.ru>. - Текст: электронный

5. Архив научных журналов НЭИКОН [Электронный ресурс] : профессиональная база данных. - Режим доступа: <arch.neicon.ru>. - Текст: электронный

6. КиберЛенинка : научная электронная библиотека [Электронный ресурс] : информационная справочная система. - Режим доступа: <http://cyberleninka.ru>. - Текст: электронный

7. Лань : электронно-библиотечная система [Электронный ресурс] : профессиональная база данных. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com>. - Текст: электронный

8. it-world.ru [Электронный ресурс] : информационная справочная система . - Режим доступа: <https://www.it-world.ru>. - Текст: электронный

9. Connect: IT-технологии : информационная справочная система. - Режим доступа: <https://www.connect-wit.ru/>. - Текст: электронный

10. Виртуальный компьютерный музей [Электронный ресурс] : информационная справочная система . - Режим доступа: <https://www.computer-museum.ru>. - Текст: электронный

11. Компьютерра : информационная справочная система . - Режим доступа: <https://www.computerra.ru/>. - Текст: электронный

12. Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации: профессиональная база данных. - Режим доступа: <https://digital.gov.ru>. - Текст: электронный

13. Федеральная служба по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций: профессиональная база данных . - Режим доступа: <https://rkn.gov.ru>. - Текст: электронный

14. Федеральное агентство по печати и массовым коммуникациям: профессиональная база данных . - Режим доступа: <http://archive.government.ru/power/66/>. - Текст: электронный

15. Министерство экономического развития Российской Федерации: профессиональная база данных. - Режим доступа: <http://economy.gov.ru>. - Текст: электронный

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

1. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, семинарского типа - практических занятий, для групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оборудованная: рабочими местами для обучающихся, оснащенными специальной мебелью; рабочим местом преподавателя, оснащенным специальной мебелью, персональным компьютером с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде Университета; техническими средствами обучения - мультимедийным оборудованием (проектор, экран, колонки) и маркерной доской; лицензионным программным обеспечением

2. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа - практических занятий – компьютерный класс, оборудованный рабочими местами для обучающихся, оснащенными специальной мебелью, персональными компьютерами с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде Университета; рабочим местом преподавателя, оснащенным специальной мебелью, персональным компьютером с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде Университета; техническими средствами обучения - мультимедийным оборудованием (проектор, экран, колонки) и маркерной доской; лицензионным программным обеспечением

3. Помещение для самостоятельной работы, оборудованное специальной мебелью, персональными компьютерами с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде Университета, лицензионным программным обеспечением

4. При применении электронного обучения, дистанционных образовательных технологий используются: виртуальные аналоги учебных аудиторий - вебинарные комнаты на вебинарных платформах, рабочее место преподавателя, оснащенное персональным компьютером (планшет, мобильное устройство) с возможностью подключения к сети «Интернет», доступом к электронной информационно-образовательной среде Университета и к информационно-образовательному portalу Университета imeos.ru, веб-камерой, микрофоном и гарнитурой (в т.ч. интегрированными в устройствами), программным обеспечением; рабочее место обучающегося оснащено персональным компьютером (планшет, мобильное устройство) с возможностью подключения к сети «Интернет», доступом к электронной информационно-образовательной среде Университета и к информационно-образовательному portalу Университета imeos.ru, веб-камерой, микрофоном и гарнитурой (в т.ч. интегрированными в устройства). Авторизация на информационно-образовательном portalе Университета imeos.ru

и начало работы осуществляются с использованием персональной учетной записи (логина и пароля). Лицензионное программное обеспечение

9. Оценочные материалы по дисциплине

Описание оценочных средств (показатели и критерии оценивания, шкалы оценивания) представлено в приложении к основной профессиональной образовательной программе «Каталог оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации».

Процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности приводятся в соответствующих методических материалах и локальных нормативных актах Университета.

Для оценивания учебных достижений студентов в Университете действует балльно-рейтинговая система.

Если оценка, соответствующая набранной в семестре сумме рейтинговых баллов, удовлетворяет студента, то она является итоговой оценкой по дисциплине при проведении промежуточной аттестации в форме экзамена/зачета с оценкой/зачета.

Условием сдачи экзамена/зачета с оценкой/зачета с целью повышения итоговой оценки по дисциплине является сдача студентом экзамена, за который он получает экзаменационные баллы без учета баллов, полученных за текущий контроль:

Шкала оценивания учебных достижений по дисциплине, завершающейся зачетом без оценки

Баллы по дисциплине	60 и менее		61-73		74-90		91-100	
Итоговая оценка по дисциплине	Незачет		Зачет					
Баллы в международной шкале ECTS с буквенным обозначением уровня	50 и менее	51-60	61-67	68-73	74-83	84-90	91-100	
	F	Fx	E	D	C	B	A	
Уровень сформированности компетенций	Не сформированы		Пороговый		Высокий		Повышенный	

Шкала оценивания учебных достижений по дисциплине, завершающейся экзаменом/зачетом с оценкой

Баллы по дисциплине	60 и менее		61-73		74-90		91-100	
Итоговая оценка по дисциплине	Неудовлетворительно		Удовлетворительно		Хорошо		Отлично	
Баллы в международной шкале ECTS с буквенным обозначением уровня	<50	51-60	61-67	68-73	74-83	84-90	91-100	
	F	Fx	E	D	C	B	A	
Уровень сформированности компетенций	Не сформированы		Пороговый		Высокий		Повышенный	

9.1. Типовые контрольные задания для текущего контроля

Доклад, сообщение/Реферат №1

1. Digital-технологии в ивент-индустрии.
2. Дополнительная реальность как форма представления информации.
3. Использование qr-кодов в современном мире.
4. Сенсорные гаджеты в современном мире.
5. Геоквесты в ивент-индустрии

Собеседование, опрос/Контрольная работа №1

1. Стандартный VR в ивент-индустрии.
2. Интерактивный формат VR.
3. VR как дополнение к реальным ивентам.
4. VR и сложные продукты.
5. Инновационные компьютерные технологии в ивент-индустрии.

Задания творческого уровня №1

1. Разработать геоквест к рамках ивент-мероприятия(по выбору студента)

Задания творческого уровня №2

1. Разработать схему взаимодействия с гостем с использованием интерактива.

Задания творческого уровня №3

1. Разработать макет виртуальной визитки с использованием специальных программ.

Деловая и (или) ролевая игра/Кейс-задача №1

Разработайте мини-сайт ивент-мероприятия.

9.2. Примерный перечень тем курсовой работы

Не предусмотрено учебным планом

9.3. Типовые контрольные задания для промежуточной аттестации: зачет

Примерный перечень теоретических вопросов к зачету

1. Digital-технологии в ивент-индустрии.
2. Wi-Fi.
3. Регистрация. Использование QR-кодов.
4. Декорации. Сенсорные гаджеты.
5. Интерактивные браслеты.
6. Дополненная реальность. Квесты. Вебинары. Синергия
7. Фото и видео 360°.
8. Стандартный VR.
9. WebVR — интерактивный формат VR.
10. VR как дополнение к реальным ивентам.
11. VR и сложные продукты
12. NFC: бесконтактная идентификация.
13. Технологии NFC в бесконтактных платежных устройствах (банковские карты, аксессуары), карточках в отелях и проездных билетах.
14. Создание мини-сайта с полезной информацией и промо-предложения партнеров.
15. Цифровые пакеты для спонсоров ивент-мероприятия.

Примерный перечень практических заданий к зачету

1. Разработать макет виртуальной визитки с использованием специальных программ .
2. Разработать схему взаимодействия с гостем с использованием интерактива.
3. Разработать геоквест к рамках ивент-мероприятия(по выбору студента)