

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «Організація анімаційних послуг»

Галузь знань			24 «Сфера обслуговування»		Освітній рівень	Перший (бакалаврський)
Освітньо-професійні програми			«Готельно-ресторанна справа»		Тип дисципліни	вибіркова
Обсяг:	Кредитів ECTS	Годин	За видами занять (денна/ заочна форма)			
			Лекцій	Семінарських занять	Практичних занять	Самостійна підготовка
	3	90	18/8	-	9/-	63/82
Взаємозв'язок у структурно-логічній схемі						
Для вивчення дисципліни здобувач має володіти знаннями та навичками з:			менеджменту			
Онлайн курси, які можуть бути корисними для попереднього вивчення та в процесі набуття компетентностей за неформальною освітою			https://courses.prometheus.org.ua/courses/course-v1:Prometheus+TOUR101+2021_T1_7/about			
Мета курсу:	ознайомлення з теоретичними основами анімації в соціально-культурному просторі готельно-ресторанної сфери, специфікою надання анімаційних послуг та підготовки анімаційної команди, надання якісних анімаційних послуг.					
Компетентності, в тому числі відповідно до освітньо-професійної програми						
Soft- skills / Загальні компетентності (ЗК)					Hard-skills / Спеціальні (фахові) компетентності (СК)	
ЗК 1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. ЗК 2. Здатність розуміти і опрацьовувати ідеї і думки на основі логічних аргументів та перевірених фактів. ЗК 3. Здатність до пошуку, опрацювання та аналізу інформації з різних джерел. ЗК 4. Здатність усвідомлювати соціальну значущість своєї професії, застосовувати принципи деонтології при виконанні професійних обов'язків. ЗК 7. Здатність до вироблення нових ідей (креативність). ЗК 9. Здатність до усної та письмової ділової комунікації державною мовою для спілкування у професійній та соціально-культурній сферах. ЗК 10. Здатність до усної та письмової ділової комунікації іноземною мовою для спілкування у професійній та соціо-культурній сферах, володіння фаховою термінологією іноземної мови. ЗК 11. Здатність розуміти та поважати представників інших культур, ефективно застосовуючи комунікаційні концепції.					ФК 5. Здатність формувати та реалізовувати ефективні зовнішні та внутрішні комунікації на підприємствах сфери гостинності, навички взаємодії (робота в команді). ФК 9. Здатність розробляти нові послуги (продукцію) з використанням інноваційних технологій виробництва та обслуговування споживачів.	
Результати навчання (програмні результати навчання – ПРН)						
ПРН01. Демонструвати розуміння і опрацювання ідей і думок на основі логічних аргументів та перевірених фактів. ПРН05. Показати володіння усною та письмовою діловою комунікацією іноземними мовами для спілкування у професійній та соціально-культурній сферах, володіння фаховою термінологією іноземними мовами. ПРН06. Демонструвати володіння усною та письмовою діловою комунікацією державною мовою. ПРН07. Показати здатність розуміти та поважати представників інших культур, ефективно застосовуючи комунікаційні концепції. ПРН09. Показати застосування інноваційних підходів до організації готельно-ресторанного бізнесу. ПРН12. Демонструвати уміння розробляти та затверджувати нові рецептури та технології виробництва страв і виробів, раціональних норма харчування з урахуванням запитів різних груп споживачів, фірмових, дієтичних страв і виробів за спеціальними формулами та рецептурами. ПРН18. Показати уміння вирішувати питання раціонального використання просторових та матеріальних ресурсів.						

ОРГАНІЗАЦІЯ НАВЧАННЯ

Тема	Вид заняття	Розподіл балів	Форми та методи навчання (форми робіт, за які здобувач отримує бали)
Тема 1. Анімаційна діяльність: поняття, типологія, функції	Лекція 1	3	Лекція-візуалізація (Power Point), Тест Kahoot
	Практичне заняття 1	5	Презентації на визначену тему
Тема 2. Модель фахівця анімації в готельно-ресторанній сфері	Лекція 2	4	Лекція-візуалізація (Power Point), інтерактивне завдання
	Практичне заняття 1	5	Побудова профілю аніматора
Тема 3. Анімаційний менеджмент: поняття, сутність, завдання	Лекція 3	1	Лекція-візуалізація (Power Point)
	Лекція 4	3	Лекція-візуалізація (Power Point), Тест Kahoot
	Практичне заняття 2	5	Завдання «Формування команди»
Тема 4. Організація готельної анімації	Лекція 5	1	Лекція-візуалізація (Power Point)
	Лекція 6	3	Лекція-візуалізація (Power Point), Тест Kahoot
	Практичне заняття 3	5	Кейс «Готельна анімація»
Тема 5. Соціально-психологічні особливості споживачів анімаційних послуг	Лекція 7	4	Лекція-візуалізація (Power Point), інтерактивне завдання
	Практичне заняття 4	5	Дослідження профілю споживача
Тема 6. Методика розроблення та організації анімаційних програм	Лекція 8	3	Лекція-візуалізація (Power Point), Тест Kahoot
	Практичне заняття 4	5	Розробка програми заходу
Тема 7. Організація корпоративних заходів	Лекція 9	3	Лекція-візуалізація (Power Point), Тест Kahoot
	Практичне заняття 5	5	Симуляція «Корпоративний захід»
Підсумковий контроль знань		40	Тести – 20 балів (10 тестових завдань х 2,0 бали). Творче завдання (захист проєкту) – 20 балів. Критерії оцінювання творчого завдання: 1. Теоретичне обґрунтування пропозиції (ознайомлення із запропонованими концепціями) – 5 балів. 2. Практичне застосування (практичний кейс в аудиторії) – 5 балів. 3. Презентація (із використанням різного ПЗ) – 5 балів. 4. Оформлення у вигляді звіту (до 3-х сторінок) – 5 балів.
Додаткові бали в рамках неформальної освіти		до 10	Отримання сертифікату за результатами проходження масових онлайн-курсів, участь у наукових конференціях, підготовка наукових публікацій, проєктна робота тощо.

СИСТЕМА ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ І КОНТРОЛЮ (дистанційний курс)		
ІНФОРМАЦІЙНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ		
Актуальні журнали для поглибленого вивчення дисципліни 1) Міжнародний туризм https://intour.com.ua/ 2) Ресторанний і готельний консалтинг. Інновації http://restaurant-hotel.knukim.edu.ua/ 3) Інфраструктура ринку http://www.market-infr.od.ua/uk/archive	1) Кравець О. М., Байлик С. І. Організація анімаційних послуг в туризмі : навч. посібник. 2-ге вид., перероб. і доп. Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2017. 335 с. 2) Лисюк Т.В., Терещук О.С. Анімаційна служба готельних підприємств як перспективний напрям інноваційної діяльності в Україні. Вісник ОНУ імені І.І. Мечникова. 2017. Т 22. Вип. 1(54). Режим доступу: https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/18932/1/anim_Mechnikov2017.pdf 3) Ільтьо Т.І. Розвиток та впровадження анімаційної діяльності в готельному господарстві на українському та світовому ринках. 2015. Режим доступу: http://global-national.in.ua/archive/6-2015/35.pdf	
ПОЛІТИКА КУРСУ («ПРАВИЛА ГРИ») - Середовище ваудиторії єдружнім, творчим, відкритим до конструктивноїкритики. - Освоєння дисципліни передбачає обов'язкове відвідування лекцій і практичнихзанять, а також самостійну роботу. Перескладання заліку відбувається за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний). - Самостійна робота включає в себе: підготовку індивідуального проєкту бізнес-плану. - Усі завдання, передбачені програмою, мають бути виконані у встановлений термін. - Якщо студент відсутній з поважної причини, він презентує виконані завдання під час самостійної підготовки та консультації. - Здобувачі вищої освіти мають слідувати принципам академічної доброчесності. У разі виявлення факту плагіату у виконаних роботах здобувач отримує за завдання 0 балів. - Передбачено перезарахування результатів навчання, отриманих у неформальній освіті. Для зарахування теми або частини теми здобувач надає відповідний сертифікат де зазначені результати навчання та обсяг курсу (модуля) у годинах (кредитах ЄКТС). Передбачається зарахування результатів навчання у разі, якщо здобувач вищої освіти прослухав аналогічний курс (або його частину) у будь-якому університеті України або Європи, був учасником міжнародних проєктів Жан-Моне модуль, К1, у межах якого вивчалась така ж дисципліна (його частина), або слухачем такого ж дистанційного курсу на платформі Prometheus, Coursera та інших, і при цьому має підтвердження – сертифікат про результати навчання (оцінку).		
КРИТЕРІЇ ТА МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ		
Методи	Критерії оцінювання	Система оцінювання, бали
Тестування онлайн	виставляється здобувачу вищої освіти за одне тестове питання у випадку правильної відповіді. За кожною темою, де передбачено тестування, пропонується 10 тестових питань закритого типу та з декількома варіантами відповідей.	0,3
Робота над інтерактивними завданнями	виставляється здобувачу вищої освіти, який при усній або письмовій відповіді на запитання продемонстрував всебічні, систематизовані, глибокі знання програмного матеріалу, вміє грамотно інтерпретувати одержані результати; продемонстрував знання фахової літератури, передбачені на рівні творчого використання	3-4
	виставляється здобувачу вищої освіти, який при усній або письмовій відповіді на запитання продемонстрував повне знання програмного матеріалу, передбачене на рівні аналогічного відтворення, але припустився окремих несуттєвих помилок	1-2
Робота над проєктними завданнями, кейсами тощо	виставляється здобувачу вищої освіти, який досяг цілей завдання, виконав ефективно роль ділової гри тощо, продемонстрував здатність застосовувати знання на практиці, обґрунтовувати власну думку	4-5
	виставляється здобувачу вищої освіти, який частково досяг цілей завдання, виконав роль ділової гри тощо, продемонстрував здатність застосовувати знання на практиці, обґрунтовувати власну думку, проте припускався певних помилок	2-3
	виставляється здобувачу вищої освіти, який не досяг цілей завдання, частково виконав роль ділової гри тощо, не зміг застосувати знання на практиці, обґрунтувати власну думку	1

Підготовка та захист проєкту	виставляється здобувачу вищої освіти, який при усній та письмовій презентації проєкту продемонстрував всебічні, систематизовані, глибокі знання програмного матеріалу, вміє грамотно інтерпретувати одержані результати; продемонстрував знання фахової літератури, передбачені на рівні творчого використання	5
	виставляється здобувачу вищої освіти, який при усній та письмовій презентації проєкту продемонстрував повне знання програмного матеріалу, передбачене на рівні аналогічного відтворення, але припустився окремих несуттєвих помилок	3-4
	виставляється здобувачу вищої освіти, який при усній або письмовій презентації проєкту продемонстрував недостатні знання основного програмного матеріалу, проте в обсязі, що необхідний для подальшого навчання і роботи, передбачених програмою на рівні репродуктивного відтворення	1-2
Самостійна робота		
	Підготовка до практичних занять (вивчення теоретичного матеріалу та підготовка презентацій)	23 години / 32 години
	Підготовка до тестів	10 годин / 10 годин
	Вивчення актуальної літератури за фаховими журналами, сайтами провідних операторів галузі (обговорення в аудиторії в контексті вивчення теми)	10 годин / 10 годин
	Підготовка завдань, що потребують аналітичних навичок роботи з базами даних та володіння Excel	10 годин / 15 годин
	Підготовка проєкту (до 5 сторінок кожним учасником) та презентації	10 годин / 15 годин
	Всього	63 години /82 години