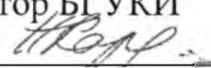


Учреждение образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

УТВЕРЖДАЮ

Ректор БГУКИ

 Н.В. Карчевская

« 31 » октября 2025г.

Регистрационный №УД-6/25-25/зуч.

КОНТЕНТ-ОФОРМЛЕНИЕ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММ

*Учебная программа учреждения образования
по учебной дисциплине модуля «Сценарно-режиссерские основы
социально-культурной деятельности»*

для специальности

*6-05-1013-02 Социально-культурная деятельность,
профилизации: «Рекреация и педагогика досуга»*

Учебная программа составлена в соответствии с образовательным стандартом высшего образования ОСВО 6-05-1013-02-2023 по специальности 6-05-1013-02 Социально-культурная деятельность, утвержденного постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 21.08.2023 № 270, и учебным планом учреждения высшего образования по специальности 6-05-1013-02 Социально-культурная деятельность, профилизации «Рекреация и педагогика досуга», рег. № 6-05-10-78/24 уч. от 02.07.2024.

СОСТАВИТЕЛЬ:

А.П. Байко, старший преподаватель кафедры педагогики социально-культурной деятельности учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств».

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Л.А. Пшеницына доцент кафедры общей и дошкольной педагогики учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», кандидат педагогических наук, доцент.

Т.С. Жилинская заведующий кафедрой информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат педагогических наук, доцент.

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

кафедрой педагогики социально-культурной деятельности учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 1 от 17.09.2025);

президиумом научно-методического совета учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 1 от 22.10.2025)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная программа по учебной дисциплине «Контент-оформление культурно-досуговых программ» предназначена для студентов высших учебных заведений, обучающихся по специальности 6-05-1013-02 Социально-культурная деятельность.

Содержание учебной дисциплины «Контент-оформление культурно-досуговых программ» логически и содержательно является продолжением и углублением знаний, полученных студентами в результате овладения такими учебными дисциплинами, как «Теория социально-культурной деятельности», «Методическое обеспечение социально-культурной деятельности», «Технологии социально-культурной деятельности» и др.

Современные достижения науки и техники, внедряемые в сферу культуры, расширяют ее возможности воздействия на аудиторию через новые технологии, синтезированные жанры и способствуют качественному профессиональному становлению специалистов. Освоение теоретических основ контент-оформления культурно-досуговых программ и художественного оформления пространств учреждений культуры, открытых площадок является ключевым компонентом профессиональной компетентности будущих специалистов социально-культурной деятельности.

Цель учебной дисциплины – содействовать формированию профессиональных компетенций в области создания и оформления контента для культурно-досуговых программ с использованием визуальных, музыкальных, цифровых и мультимедийных технологий.

Задачи учебной дисциплины:

- познакомить студентов с историей и современными тенденциями контент-оформления культурно-досуговых программ;
- сформировать теоретический базис о сущности, функциях, принципах и психолого-педагогических особенностях подбора контента с учетом специфики целевой аудитории и социального заказа культурно-досуговых программ;
- развивать умения использования технологий визуального, музыкального и цифрового оформления, создания афиш и мультимедийных проектов для продвижения культурно-досуговых программ;
- сформировать умения и навыки самостоятельной работы в разработке проектов контент-оформления культурно-досуговых программ с использованием художественно-выразительных средств (художественное и музыкальное оформление, грим) и информационных технологий.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен *знать*:

- сущность и основные режиссерские приемы работы со звуком и визуальными образами;
- законы сценографии и освещения сценического пространства, особенности контент-оформления афиш и публикаций в интернет;
- технологии создания эффектов и выразительности в контент-оформлении.

В результате освоения учебной дисциплины студент должен *уметь*:

- применять теоретические знания для создания контент-оформления культурно-досуговых программ;
- использовать доступные современные технологии музыкального и художественного оформления культурно-досуговых программ;
- разрабатывать проекты контент-оформления культурно-досуговых программ (наброски, эскизы, макеты, проекты, монтажные листы);
- комплектовать фонотеку и подготавливать мультимедийные продукты;
- передавать художественный замысел через единство современных технологии и средств выразительности.

В результате освоения учебной дисциплины студент должен *владеть навыками*:

- создания контент-оформления культурно-досуговых программ;
- подбора и технического сопровождения мероприятий;
- разработки мультимедийных продуктов.

В соответствии с учебным планом по специальности 6-05-1013-02 Социально-культурная деятельность освоение образовательной программы по учебной дисциплине «Контент-оформления культурно-досуговых программ» должно обеспечить формирование у студентов следующих базовых профессиональных компетенций:

Разрабатывать сценарно-драматургическую основу культурно-досуговых программ, осуществлять их авторскую постановку с использованием художественно-выразительных средств (художественное и музыкальное оформление, грим).

Использовать навыки дикционной, интонационно-мелодической и орфоэпической культуры в искусстве публичного выступления с целью убеждения и при проведении культурно-досуговых программ.

Проводить авторские культурно-досуговые программы, осуществлять их сценарно-режиссерскую разработку и разработку контент-оформления.

В рамках образовательного процесса по учебной дисциплине студент должен не только приобрести теоретические и практические знания, умения и навыки по специальности, но и развить свой ценностно-личностный, духовный потенциал, сформировать качества патриота и гражданина, готового к активному участию в экономической, производственной и социально-культурной жизни страны.

Освоение содержания учебной дисциплины предусматривает применение: информационно-коммуникационных технологий, моделирования, проектных методов, практико-ориентированного обучения, проведение лекционных и практических занятий как в аудиториях, так и на базах учреждений социально-культурной сферы.

Учебным планом на изучение учебной дисциплины «Контент-оформление культурно-досуговых программ» всего предусмотрено 120 часов, в том числе 72 часа аудиторных занятий для студентов дневной формы получения образования. Примерное распределение аудиторных часов по

видам занятий для студентов дневной формы получения образования: лекции – 18 часов, практические занятия – 54 часа; для студентов заочной формы получения образования на изучение данной учебной дисциплины всего предусмотрено 120 часов, из них 18 часов – аудиторные занятия. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий: 4 часа – лекции, 14 часов – практические занятия.

Рекомендуемые формы проведения текущей аттестации – тестирование, учебное задание; промежуточной аттестации – зачет.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Тема 1. Введение в контент-оформление культурно-досуговых программ

Сущность, компоненты и теоретические основы контент-оформления культурно-досуговых программ. Определение понятия «контент-оформление», раскрытие его ключевых составляющих (материал, инструмент, операции), природы материалов (визуальный, звуковой, чувственный ряды) и их связи с видами искусств. Функции и ключевые компоненты контент-оформления культурно-досуговых программ (эстетическая, информационная, эмоционально-образная, организующая, мотивирующая, идентифицирующая). Структурные компоненты контент-оформления: визуальное, музыкально-звуковое, цифровое, мультимедийное оформление. Классификация инструментов и элементов контент-оформления.

Контент-оформление как стратегический инструмент взаимодействия с аудиторией. Механизмы контент-оформления, способствующие вовлечению аудитории, формирующие эмоциональную связь, обеспечивающие узнаваемость, персонализацию, повышающие эффективность коммуникации, использующие геймификацию и интерактивность. Переход от пассивного восприятия культурно-досуговых программ к активному участию и соавторству.

Влияние технологического прогресса на эволюцию контент-оформления. Современный технологический и программный арсенал специалиста социально-культурной деятельности. Примеры успешных практик контент-оформления культурно-досуговых программ.

Тема 2. Визуальное оформление культурно-досуговых программ

Историческое развитие, ключевые компоненты и технические основы визуального оформления культурно-досуговых программ. Неразрывная связь эволюции визуального оформления с технологическим прогрессом (материалы, источники света, средства визуализации, управление) – от ритуалов древности и античного театра (маски, костюмы, простые декорации, естественный свет) через усложнение сценографии в Средневековье, Возрождении (перспектива), Барокко (машинерия), в XIX век (реализм, электрический свет) к авангарду XX века и цифровой эре XXI века (видеомэппинг, LED, AR/VR, интерактивность). Сценография как искусство организации активного сценического пространства в триаде воздействия: декорационные впечатления, свет и цвет, язык образов, пространства и света, напрямую воздействующий на восприятие и эмоции зрителя. Технологии изготовления декораций, бутафории и реквизита. Костюм и грим как «вторая оболочка актера».

Современные тенденции визуального оформления культурно-досуговых программ: создание иммерсивной среды, визуализация драматургии и концепции программ управления вниманием. Доминирование цифровых технологий и персонализации опыта в визуальном оформлении. Синтез

художественного видения, глубоких технических знаний, понимания психологии восприятия и проектного менеджмента в арсенале специалиста.

Тема 3. Музыкальный компонент и аудиовизуальные технологии в контент-оформлении культурно-досуговых программ

Теоретические основы и практика музыкального оформления культурно-досуговых программ, как органичный элемент драматургии, базирующийся на эмоционально-смысловой единице – интонации и принципе синтонности (гармонии образных смыслов и стиля с идеей программы). Ключевые функции музыки: создание атмосферы, эмоциональное усиление, характеристика персонажей, драматургическая поддержка (конфликт, темп-ритм, композиция), выражение идеи. Лейт-системы (лейттема, лейтмотив, лейтритм, лейттема, лейтгармония), жанрово-стилевые модели (лирика/песня, драма/марш, эпос/танец) и принципы монтажа. Музыкально-шумовая партитура как основной инструмент планирования и использование звукового материала в синхронизации с действием, светом и репликами.

Последовательность подключения и запуска звукоусилительной аппаратуры.

Аудиовизуальный синтез как стратегический инструмент и современный технологический процесс: от концепции, выбора методов интеграции (синхронизация, интерактивность) через процедурный этап (создание контента, программирование) и практическую реализацию (проведение) до аналитической оценки воздействия.

Тема 4. Искусственный интеллект как соавтор контент-оформления культурно-досуговых программ: генерация, персонализация, этика

Потенциал ИИ в режиссерско-кураторской работе специалиста социально-культурной деятельности при создании контента. Генерация, как инструмент преодоления творческого блока, требующий художественного курирования. Необходимость соблюдения баланса при персонализации социально-культурного опыта посетителей в контент-оформлении между точностью предсказаний и культурной миссией «открытия» нового для развития и самореализации посетителей. Этические аспекты в работе с ИИ и нейросетями, приоритет человеческого авторства и соблюдение правовых норм.

Тема 5. Создание афиш и объявлений в рекламной кампании культурно-досуговой деятельности

Эволюция афиши от античных граффити и римских альбумсов до современных цифровых и ИИ-генерируемых форматов; ее связь с изобретением технологий. Афиша как информационный магнит и визитная карточка мероприятия, как синтез искусства и маркетинга.

Ключевые принципы эффективного дизайна: визуальная привлекательность, четкая иерархия, призыв к действию. Афиша в системе рекламной кампании (РК): стратегия и каналы для достижения конечной цели

– соединения события с целевой аудиторией. Баланс дизайна афиши и маркетинговой аналитики для успеха рекламной кампании.

Тема 6. Контент-оформление и цифровые инструменты продвижения культурно-досуговых программ: веб-ресурсы, социальные сети и подкасты.

Создание и контент-сопровождение официальных сайтов и социальных сетей (структура, юридические требования Республики Беларусь, SEO-оптимизация, мобильная адаптация). Стратегии и технологии продвижения культурно-досуговых мероприятий в социальных сетях (контент-планирование, фирменный стиль, специфика платформ: Reels/Stories в Instagram, меню во VK, тренды в TikTok, аналитика). Подкасты как ключевой медиаформат для культурного просвещения. Виды подкастов (интервью, документальные, образовательные), этапы производства (оборудование, запись, монтаж, хостинг), продвижение через кросс-платформенное размещение, визуальные тизеры и коллаборации. Синтез информативности, юридической корректности (законы Республики Беларусь о СМИ, защите данных) и маркетинговой эффективности для привлечения аудитории.

Тема 7 Кроссплатформенное контент-оформление культурно-досуговых программ: принципы, технологии и интерактивные форматы.

Создание узнаваемого и согласованного визуального и информационного стиля контента. Адаптация контента для постоянного представления на разных платформах и устройствах (в офлайн-мероприятиях, на веб-сайтах, в соцсетях, рассылках) для целостного пользовательского опыта и эмоциональной связи с аудиторией. Учет особенностей платформ и сохранения основных элементов бренда для повышения узнаваемости и понятности при переходе между вариантами. Современные инструменты и технологии для создания кроссплатформенного оформления – Figma, Canva Pro, VistaCreate. Ключевые интерактивные технологии: от сенсорных панелей и видеомappingа до голографии и мобильных приложений. Адаптация и обеспечение взаимодействия контента во всех медиаформатах для формирования современного образа культурных событий как динамичных, узнаваемых и технологичных мероприятий.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Дневная форма получения образования

Номер темы	Название темы	Количество аудиторных часов		Количество часов УСП	Форма контроля знаний
		Лекции	Практические занятия		
1	Введение в контент-оформление культурно-досуговых программ	2	4	2	Проверка отчетов и коллажей с кратким описанием концепции
2	Визуальное оформление культурно-досуговых программ	2	6	2	Защита презентаций
3	Музыкальный компонент и аудиовизуальные технологии в контент-оформлении культурно-досуговых программ	2	12	2	Проверка отчетов, схем и чек-листов
4	Искусственный интеллект как соавтор контент-оформления культурно-досуговых программ: генерация, персонализация, этика	2	4	2	Защита презентации
5	Создание афиш и объявлений в рекламной кампании культурно-досуговой деятельности	2	8	2	Защита стратегии создания рекламных кампаний культурно-досуговых программ и отчетов
6	Контент-оформление и цифровые инструменты продвижения культурно-досуговых программ: веб-ресурсы, социальные сети и	2	6	2	Подготовка и демонстрация видео

	подкасты				
7	Кроссплатформенное контент-оформление культурно-досуговых программ: принципы, технологии и интерактивные форматы	2	4	2	Проверка карты и текста со встроенными скриншотами/с ссылками на культурно- досуговые программы
	Всего...	14	44	14	

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Заочная форма получения образования

Номер темы	Название темы	Количество часов для дневной формы получения образования	Количество аудиторных часов		Количество часов для самостоятельного изучения учебного материала
			Лекции	Практические занятия	
1.	Введение в контент-оформление культурно-досуговых программ	8	1	2	5
2.	Визуальное оформление культурно-досуговых программ	10	1	2	7
3.	Музыкальный компонент и аудиовизуальные технологии в контент-оформлении культурно-досуговых программ	16	2	2	12
4.	Искусственный интеллект как соавтор контент-оформления культурно-досуговых программ: генерация, персонализация, этика	8		2	6
5.	Создание афиш и объявлений в рекламной кампании культурно-досуговой деятельности	12		2	10
6.	Контент-оформление и цифровые инструменты продвижения культурно-досуговых программ: веб-ресурсы, социальные сети и подкасты	10		2	8
7.	Кроссплатформенное контент-оформление культурно-досуговых программ: принципы, технологии и интерактивные форматы	8		2	6
Всего...		72	4	14	54

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

ЛИТЕРАТУРА

Основная:

Бернадская, Ю. С. Звук в рекламе : учебное пособие / Ю. С. Бернадская. – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 135 с. : ил., табл. – (Азбука рекламы). – Режим доступа: _____ по _____ подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=691653> (дата обращения: 21.03.2024).

Горюнова, И. Э. Режиссура массовых театрализованных зрелищ и музыкальных представлений : лекции и сценарии / И. Э. Горюнова. – Санкт-Петербург: Композитор-Санкт-Петербург, 2009. – С. 77-81.

Лазарева, Л. И. Музыкальное оформление культурно-досуговых программ: практикум: учебное пособие / Л. И. Лазарева. – Кемерово: КемГИК, 2020. – 64 с.

Челышева, И. В. Медиаторство в социально-культурной среде: теория и практика: учебное пособие / И. В. Челышева. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2018. – 152 с. – Режим доступа: ISBN 978-5-4475-9504-3. – DOI 10.23681/480174. – Текст : электронный.

Черняк, Е. Ф. Рекламно-презентационная деятельность в праздничных формах культуры : учебное пособие / Е. Ф. Черняк. – Кемерово : КемГИК, 2019. – 160 с. – URL: <https://e.lanbook.com/book/156966> – Режим доступа: для авториз. пользователей.

Дополнительная:

Культурно-досуговая деятельность : учеб. для вузов культуры и искусств / Т. Г. Васильева [и др.] ; под науч. ред.: А. Д. Жаркова, В. М. Чижикова. – Москва : [б. и.], 1998. – 461 с.

Литвинова, М. В. Музыкально-поэтическое представление : учебно-методическое пособие / М. В. Литвинова, И. В. Голиусова. – Москва : ИНФРА-М, 2021. – 165 с.

Макарова, Е. А. Теория и практика культурно-досуговой деятельности : учебно-методическое пособие для студентов специальности 1-21 04 01 Культурология, направления специальности 1-21 04 01-02 Культурология (прикладная) / Е. А. Макарова, С. Б. Мойсейчук, И. Л. Смаргович. – Минск : БГУКИ, 2021. – 222 с.

Мицкевич, Ю. В. Реклама в сфере культуры : учебно-методическое пособие для студентов направления специальности 1-21 04 01-02 Культурология (прикладная), специализации 1-21 04 01-02 03 Менеджмент рекламы и общественных связей / Ю. В. Мицкевич. – Минск : БГУКИ, 2019. – 103 с.

Мойсейчук, С. Б. Режиссура культурно-досуговых программ : учеб.-метод. пособие для студентов вузов по направлению специальности 1-21 04 01-02 Культурология (прикладная) / С. Б. Мойсейчук ; [среди рец. П. А. Гуд]. – Минск : [б. и.], 2011. – 98 с.

Мочалов, Ю. А. Композиция сценического пространства

Ю. А. Мочалов. – М. : Просвещение, 1981. – 239 с.

Техническое обеспечение культурно-зрелищных программ : пособие для работников культуры / О. А. Барма [и др.]. – Минск : Издатель Владимир Сивчиков, 2018. – 90 с.

Товстоногов, Г.А. О профессии режиссера. Учеб. пособие. – СПб. : Лань : Планета музыки, 2017 – 428 с. – Режим доступа : <https://e.lanbook.com/book/197104>.

Рекомендуемые методы преподавания

Материал излагается на основе современных методических требований с учетом уровня знаний студентов: лекции проводятся с использованием мультимедийных презентаций и решения учебных задач, практические занятия – проектная работа, интерактивные технологии (кейсы, симуляции). Кроме указанных методов и форм, в рамках реализации компетентностного подхода в учебно-воспитательном процессе используются: учебно-методические комплексы, вариативные модули самостоятельной работы студентов, социальный заказ, творческий проект. На практических занятиях студенты в учебных аудиториях, в организациях-заказчиках кадров и/или с использованием коммуникационных технологий знакомятся с современным оборудованием и технологиями, изучают возможности устройств сценической площадки и сценического освещения, осваивают на практике приемы контент-оформления различных форм, жанров и стилей сценических действий при решении определенных творческих задач.

Обязательным условием получения зачета является разработка и оформление творческих проектов и сценариев культурно-досуговых программ.

Рекомендации по организации самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа студентов представляет собой неотъемлемый компонент учебного процесса, направленный на систематизацию и расширение полученных знаний, а также на развитие навыков самостоятельного поиска информации. Ее ключевая задача заключается в формировании способности к самообразованию, что является важным аспектом как в академической, так и в будущей профессиональной деятельности. В рамках учебной дисциплины «Контент-оформление культурно-досуговых программ» такая работа включает в себя изучение лекционных материалов, анализ учебно-методических документов, а также подготовку и выполнение практических заданий, что способствует более глубокому освоению данной учебной дисциплины.

Перечень используемых средств диагностики результатов учебной деятельности по учебной дисциплине «Контент-оформление культурно-досуговых программ»

Для выявления уровня учебных достижений студентов рекомендуется использовать диагностический инструментарий, имеющий разноуровневый характер и реализующийся комплексно, в том числе в рамках проведения управляемой самостоятельной работы студентов. В качестве таких средств контроля и оценки знаний по дисциплине «Контент-оформление культурно-досуговых программ» могут использоваться:

1. Подготовка отчетов и коллажей с кратким описанием концепции;
2. Подготовка презентаций;
3. Разработка отчетов, схем, чек-листов, видео;
4. Разработка карт и текста со встроенными скриншотами/ссылками.