

Рівненський державний гуманітарний університет
Художньо-педагогічний факультет
Кафедра культурології та музеєзнавства

Назва дисципліни	Управління проектами в галузі культури
Викладач (і)	Шолудько Наталія Гаврилівна
Профайл викладача (ів) на сайті кафедри	Сайт кафедри культурології та музеєзнавства. http://kulturologiya.rv.ua
Е-mail викладача:	Доцента Шолудько Н.Г. nsholudko@ukr.net
Посилання на освітній контент дисципліни в CMS Moodle (за наявності) або на іншому ресурсі	
Консультації	<i>Очні консультації:</i> 2 години на тиждень (вівторок 12 – 14год.) <i>Он лайн- консультації:</i> обговорення актуальних питань у контексті підготовки до практичних занять, виконання самостійної роботи

1. Анотація дисципліни

Навчальна дисципліна «Управління проектами в галузі культури» належить до переліку вибіркових навчальних дисциплін. Викладається для здобувачів другого (магістерського) освітнього рівня спеціальності 028 « Менеджмент соціокультурної діяльності» та спрямована на вивчення сутності злободенних питань щодо розвитку проектної діяльності в галузі культури.

Характер управління проектами в сфері культури має низку особливостей *По-перше*, слід відзначити особливі цілі проектів в галузі культури: це пропаганда високих культурних зразків, створення умов для творчості професійних кадрів культури та мистецтва, для їх професійного зростання, а також сприяння розвитку жанрів професійної та аматорської творчості. *По-друге* - структура культурних індустрій відрізняється дуже великою різноманітністю можливих проектів, в яких майбутній фахівець може брати участь. Це проекти в сфері концертної та театральної справи, робота з художніми та аматорськими колективами, робота в промоутерських компаніях, творчих об'єднаннях, різних підприємствах розважально-видовищного напрямку та ін. Це, в свою чергу, веде за собою відмінності у фінансуванні, оскільки підприємства означених напрямів за організаційно-правовою формою можуть бути комерційними та некомерційними. В даній сфері існують також досить гнучкі індикатори ефективності процесів управління діяльністю як самої

організації, так і окремих проектів в їх рамках. Управління проектами в сфері культури та дозвілля являє собою сполучення управління художнім процесом, організаційною та економічною діяльністю.

Актуальність вивчення дисципліни полягає у необхідності підготовки висококваліфікованих керівників нової формації, здатних ефективно управляти проектною діяльністю в галузі культури і дозвілля, а також здійснювати викладати цей та споріднені дисципліни у ВНЗ 2-4 рівнів акредитації.

2. Опис навчальної дисципліни

БК 04 «Управління проектами в галузі культури»

Кількість кредитів ЄКТС – 3.

Кількість годин – 90. У тому числі 39 години аудиторних занять, 60 годин самостійної роботи.

Дисципліна викладається у 1 семестрі магістеріуму.

3. Передумови

Ефективність засвоєння змісту дисципліни «Управління проектами в галузі культури» значно підвищиться, якщо здобувач попередньо опанував матеріалом таких дисциплін як: Інформаційно-комунікаційні технології, Історія мистецтв, Історіографія культури України, Основи маркетингу, Історія культури, Менеджмент і адміністрування, Маркетинг.

4. Мета та завдання дисципліни

Метою вивчення дисципліни є:

- формування у здобувачів вищої освіти другого (магістерського) рівня сучасного управлінського мислення та системи спеціальних знань з управління проектами;
- вивчення теоретичних та практичних основ проектної діяльності;
- опанування навиками професійного планування та управління проектами;
- оволодіння методикою управління організації подій у службовому, суспільному та приватному житті, включаючи розробку проектів спеціальних проектів;
- опанування знаннями формування і контролю за виконанням бюджету проекту, координацію роботи субпідрядників.

Завдання:

- формування у здобувачів цілісної уяви щодо управління проектами в галузі культури, як окремої форми діяльності;
- засвоїти знання та навички використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій в менеджменті соціокультурної діяльності;
- генерувати нові ідеї та проявляти креативність в їх реалізації;
- мотивувати людей та рухатися до спільної мети, працювати в команді;
- визначати і використовувати адекватний професійний інструментарій для розробки та оперативного управління проектною діяльністю;
- обирати, використовувати концепції, методи і моделі управління та організувати ефективні комунікації в процесі управління;
- застосовувати отримані знання на практиці під час викладання фахових дисциплін та виконувати обов'язки асистента у закладах вищої освіти.

5. Дисципліна формує наступні компетентності:

Загальні

- Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу і встановлення взаємозв'язків між явищами та процесами;

- Здатність до пошуку, обробки та аналізу інформації з різних джерел та уміння створювати бази даних і використовувати інтернет-ресурси для вдосконалення та підвищення своєї фахової та педагогічної майстерності;
- Здатність генерувати нові ідеї та проявляти креативність в їх реалізації;
- Здатність мотивувати людей та рухатися до спільної мети, працювати в команді;
- Здатність діяти на основі етичних міркувань, соціально відповідально і свідомо і безпечно.

Фахові:

- Здатність до експертизи та надання консультаційної допомоги у розробленні соціально-культурних проектів і програм.
- Здатність працювати з високим ступенем автономії, оцінювати потенційні результати та ризики, брати відповідальність за управління і реалізацію соціокультурного проекту.
- Здатність розробляти системи інноваційного маркетингу соціокультурних продуктів та послуг (просування проектів, програм, акцій, виставок тощо) у т. ч. і у міжнародному масштабі.
- Здатність обирати, використовувати концепції, методи і моделі управління та організовувати ефективні комунікації в процесі управління.
- Здатність до практичної адаптації науково-обґрунтованих соціокультурних практик в умовах конкуренції.

Програмні результати навчання:

- Знання предметної області та розуміння професійної діяльності
- Використовувати на практиці фаховий науково-термінологічний апарат, вміти представляти підсумки виконаної роботи у вигляді звітів, рефератів, статей, оформлених відповідно до наявних вимог.
- Володіти знаннями щодо організації та управління у сфері культури, соціокультурній діяльності.
- Здійснювати соціокультурне проектування та ухвалювати обґрунтовані управлінські рішення.
- Визначати потенціал соціокультурної діяльності та співвідносити власну професійну діяльність з вимогами чинних нормативно-правових актів.
- Використовувати міждисциплінарний підхід до вирішення поставлених професійних завдань, як у науково-дослідницькій, так і у практичній роботі.
- Рейтингувати та оцінювати ризики, приймати конкурентноспроможні рішення в соціокультурній сфері.
- Практикувати використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій в менеджменті соціокультурної діяльності.
- Володіти спеціалізованими концептуальними знаннями, набутими у процесі навчання та/або професійної діяльності на рівні новітніх досягнень, які є основою для креативного мислення та інноваційної діяльності.
- Демонструвати здатність до аналітичного мислення у професійних питаннях та проблемах менеджменту соціокультурної діяльності.

6. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин				
	денна форма				
	усього	Лекц. годин	Практ. годин	лаб. годин	самоств. робота.
1	2	3	4	5	6
Модуль 1					
Змістовий модуль 1. Проектування в соціально-культурній сфері					
Тема 1. Теоретичні основи	14	2	2		10

проектування					
Тема 2. Структура проектної діяльності	14	2	2		10
Тема 3 Цільові соціально-культурні проекти	10	2	2		6
Тема 4. Класифікація та специфіка видів і типів проектів у галузі культури.	10	2			8
Тема 5.Управління проектною командою	18	2	2		8
Тема 6. Фінансування соціально-культурних проектів	13	2	2		8
Тема 7. Управління проектами.	21	4	4		10
Разом за змістовим модулем 1	90	16	14		60
ІНДЗ			-	-	-
Усього годин	90	16	14		60

7. Методи навчання

- словесний метод (лекція, дискусія, співбесіда тощо);
- практичний метод (лабораторні та практичні заняття);
- наочний метод (метод ілюстрацій і метод демонстрацій);
- робота з навчально-методичною літературою (конспектування, тезування, анотування, рецензування, складання реферату);
- відеометод у сполученні з новітніми інформаційними технологіями та комп'ютерними засобами навчання (дистанційні, мультимедійні, веб-орієнтовані тощо);
- самостійна робота (розв'язання програмних завдань);
- індивідуальна науково-дослідна робота студентів.

8. Методи оцінювання результатів навчання.

- усне або письмове опитування;
- колоквіум;
- тестування;
- командні проекти;
- реферати, есе;
- презентації результатів виконаних завдань та досліджень;
- студентські презентації та виступи на наукових заходах;
- захист лабораторних і практичних робіт;
- екзамен.

9. Технічне й програмне забезпечення /обладнання

У період сесії бажано мати мобільний пристрій (телефон) для оперативної комунікації з деканатом, викладачами і методистами кафедри з приводу проведення навчальних занять і консультацій. У міжсесійний період комп'ютерну техніку (з виходом у глобальну мережу) та оргтехніку для комунікацій з деканатом, кафедрою, викладачами з метою виконання завдань самостійної роботи.

10. Політика дисципліни

При організації освітнього процесу в Рівненському державному гуманітарному університеті здобувачі вищої освіти, викладачі, методисти та адміністрація діють відповідно до: Положення про організацію освітнього процесу у РДГУ, Положення про академічну доброчесність, Положення про оцінювання знань і умінь студентів, Положення про практики студентів, Положення про внутрішнє забезпечення якості освіти, Положення про державну атестацію студентів.

11. Політика доброчесності

Здобувач вищої освіти виконуючи самостійну або індивідуальну роботу (реферат, есе, курсову тощо) повинен дотримуватись політики доброчесності. У разі наявності плагиату в індивідуальній роботі здобувача вищої освіти він отримує незадовільну оцінку і повинен повторно виконати ще раз завдання.

12. Рекомендована література та інформаційні ресурси

Основна:

1. Ариарский, М.А. Прикладная культурология. Монография / М.А. Ариарский; СПб гос. ун-т к-ры и ис-в. - СПб.: ГУКиИ, 2001. - 561с.
2. Дридзе Т.М., Орлова Э.А. Основы социокультурного проектирования / Т.М. Дридзе, Э.А. Орлова. - М., 1995.
3. Клиффорд Ф.Грей, Эрик У.Ларсон. Управление проектами: Практическое руководство / Пер. с англ. - М.: Издательство "Дело и Сервис", 2003.
4. Кобиляцький Л.С. Управління проектами. - К.: МАУП, 2002.
5. Марков А.П. Основы социокультурного проектирования: Учебное пособие / А.П. Марков, Г.М. Бирженюк. - СПб., 1998.
6. Петрова І.В. Проектування в соціально-культурній сфері: Навчальний посібник / І.В.Петрова. - К.: Вид-во КНУКіМ, 2007. - 372 с.
7. Сасыхов А.В. Культурно-досуговая деятельность как социокультурный феномен / А.В.Сасыхов. - К., 2002. - Ч.1. Харків, 1998.
8. Тарасюк Г. М. Управління проектами : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / Галина Миколаївна Тарасюк. - К. : Каравела, 2012. - 319 с.

Додаткова:

9. Закон України "Про благодійництво та благодійні організації" від 16.09.1997, № 531/97-ВР.
10. Закон України "Про оподаткування прибутку підприємств" від 20.12.2001, № 335/94-ВР.
11. Бабенко Н.Б. Сімейне дозвілля як соціально-культурне явище // Рідна школа. - К., 2002. - № 3. - С.74-78.
12. Культура в законі: Стан та пробл. прав. регулювання культури в Україні /В. Солодовник, О. Гриценко, М. Стріха, В. Вечерський; За ред. О. Гриценка; Укр. центр культ. дослідж. Ін-т культ. політики. — К.: УЦКД, 1998.
13. Орлова Э.А. Социальная интеграция пожилых: социокультурные аспекты // Наука о культуре. Итоги и перспективы. Науч.-информ. сб. 2001. - Вып.1.
14. Савина И.В. Социокультурная политика в рамках организационной культуры // Наука о культуре. Итоги и перспективы. Науч.-информ. сб. 2002. - Вып.4.151. Рудницька, О.П. Педагогіка: загальна та мистецька Навч. посібник / О.П.Рудницька; К.: ТОВ «Інтерпроф», 2002. - 270с.
16. Тараненко В. Управление персоналом, корпоративный мониторинг, психодиагностика. Тесты для отбора персонала. - К.: Ника-Центр, 2002.
17. Урмина И.А. Заявка на грант: пошаговая технология // Справочник руководителя учреждений культуры. - 2002. - №№ 5-6.

Посилання на сайти:

18. Деловая игра "Как заставить события двигаться. Корпоративный подход в управлении проектами" в рамках выставки "Управление-2001" <http://www.pmssoft.ru>.
19. Социокультурне проектування - [Електронний ресурс]. - Режим доступу: www.aprpsychology.org.ua > data > jrn > 6.pdf
20. Зміст соціокультурного проектування в інформаційну добу- [Електронний ресурс]. - Режим доступу: www.ic.ac.kharkov.ua > nauk_vid > kultura52
21. Проектування соціокультурного середовища проекту- [Електронний ресурс]. - Режим доступу: ukr.vipreshebник.ru > upr-proekt > 2509-pro...
22. Управління соціокультурним проектуванням - [Електронний ресурс]. - Режим доступу: sociocultural.knukim.edu.ua > article > view
23. Яковлев О. В. Сучасне соціокультурне проектування у національному часопросторі культури / О. В. Яковлев // Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. - 2018. - № 2. - С. 47-50. - [Електронний ресурс]. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/vdakkkm_2018_2_12