

Министерство культуры Российской Федерации

ФГБОУ ВПО Северо-Кавказский государственный институт искусств

Кафедра Культурологии



**Рабочая программа дисциплины  
Основы социально-культурного проектирования**

**Уровень высшего образования  
бакалавр**

**По направлению подготовки  
071800(51.03.03) Социально-культурная деятельность  
Профиль подготовки:**

**«Менеджмент социально-культурной деятельности»**

**Форма обучения**  
очная, заочная

Нальчик 2014

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

**Целью дисциплины** «Основы социально-культурного проектирования» является обеспечение будущих специалистов технологией инновационной деятельности, методами конструирования, проектирования и программирования таких объектов как социально-психологическая и социально-культурная среда, образ жизни, сфера жизнедеятельности; формирование проектных качеств и способностей личности, ее умение конструировать собственные технологические подходы к решению задач в динамично меняющихся нестандартных ситуациях.

### **Задачи дисциплины:**

- изучить теоретические основы социально-культурного проектирования;
- изучить сущность и методологию социально-культурного проектирования;
- раскрыть принципы социально-культурного проектирования;
- изучить технологию анализа социокультурной ситуации;
- проанализировать место социокультурного проектирования в системе разработки и реализации региональной культурной политики;
- раскрыть специфику и технологию разработки региональных культурных программ;
- оценить специфику целевого проектирования в социально-культурной сфере;
- ознакомиться с игровыми методами социально-культурного проектирования;
- прогнозировать стратегии финансирования социально-культурных проектов и программ;
- научиться составлять социально-культурные проекты.

### **Требования к уровню освоения дисциплины**

В результате ознакомления и освоения теории и практики дисциплины «Основы социально-культурного проектирования» студенты должны знать и быть подготовлены к решению следующих организационно-управленческих задач: владение логикой и технологией социокультурного проектирования; эффективно осуществлять аналитические, организационно-управленческие и консультационно-методические функции в социально-культурной сфере.

Студент, прошедший курс обучения, должен уметь: разработать социально значимый проект и оформить заявку на его финансирование (это реальная возможность создать себе рабочее место как в рамках существующих учреждений и организаций, так и вне их).

Изучение данной дисциплины базируется на предварительном изучении студентами бухгалтерского учета, основ менеджмента, рекламы в социокультурной сфере, информационных технологий управления в социально-культурной деятельности, ресурсная база социально-культурной деятельности, маркетинговые коммуникации в социально-культурной деятельности,

технологические основы социально-культурной деятельности и ряда других дисциплин.

## **2. Место дисциплины в структуре ООП бакалавра:**

Дисциплина «Основы социально-культурного проектирования» адресована студентам, обучающимся по направлению подготовки 071800 Социально-культурная деятельность. Дисциплина «Основы социально-культурного проектирования» входит в базовую часть дисциплин профессионального цикла программы по подготовке бакалавров по направлению 071800 Социально-культурная деятельность. Для изучения данной дисциплины необходимы знания в области менеджмента, информатики, экономики, управления, бухгалтерского учета.

## **3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины «Основы социально-культурного проектирования»**

Процесс изучения дисциплины «Основы социально-культурного проектирования» направлен на формирование следующих общекультурных компетенций (ОК):

быть готовым к кооперации с коллегами, работе в коллективе (ОК-3);

быть способным находить организационно-управленческие решения в нестандартных ситуациях и готов нести за них ответственность (ОК-4);

уметь использовать нормативные правовые документы в своей деятельности (ОК-5);

осознавать социальную значимость своей будущей профессии, обладает высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности (ОК-8).

Выпускник должен обладать следующими **профессиональными компетенциями (ПК):**

знать нормативно-правовые документы по охране интеллектуальной собственности и авторского права в сфере культуры, организации социально-культурной деятельности населения, обеспечения прав граждан в сфере культуры и образования (ПК-4);

быть готовым к организации информационно-методического обеспечения творческо-производственного процесса в учреждениях социально-культурной сферы (ПК-7);

быть способным осуществлять педагогическую деятельность в учреждениях культуры, общеобразовательных учреждениях, учреждениях дополнительного образования, участвовать в различных формах переподготовки и повышения квалификации специалистов социально-культурной деятельности (ПК-8);

быть готовым к реализации технологий менеджмента и маркетинга в сфере социально-культурной деятельности (ПК-9);

быть способным осуществлять финансово-экономическую и хозяйственную деятельность учреждений культуры, учреждений и организаций индустрии досуга и рекреации (ПК-10);

быть готовым использовать правовые и нормативные документы в работе учреждений культуры, общественных организаций и объединений граждан, реализующих их права на доступ к культурным ценностям и участие в культурной жизни страны (ПК-11);

быть готовым к участию в разработке и обосновании проектов и программ развития социально-культурной сферы (ПК-24);

быть способным проектировать социально-культурную деятельность на основе изучения запросов, интересов с учетом возраста, образования, социальных, национальных, тендерных различий групп населения (ПК-25);

быть способным к комплексной оценке социально-культурных проектов и программ, базовых социально-культурных технологических систем (рекреационных, зрелищных, игровых, информационных, просветительских, коммуникативных, реабилитационных) (ПК-26).

В результате освоения дисциплины «Основы социально-культурного проектирования» бакалавр приобретает знания, умения и опыт, соответствующие результатам основной образовательной программы.

**В результате освоения дисциплины бакалавр должен**

***Знать (ОК-3,4,,ПК-4,7,8,9,10,11,24.):***

- основы проектирования социально-культурных технологий с учетом возрастных и социально-демографических особенностей участников социокультурного творчества;

- функции документального, художественного, игрового материалов в сценарии культурно-досуговой программы;

- законы режиссерского решения культурно-досуговых программ;

- художественно-выразительные средства в работе режиссера, законы мизансценирования, художественного, музыкального оформления;

- основные этапы работы режиссера социально-культурных программ и мероприятий;

***Уметь ОК-3,4,5,ПК-4,7,8,9,10,26):***

- планировать и организовывать комплексное использование материально-технических, методических и социальных ресурсов в деятельности учреждений культуры;

анализировать конкретные педагогические и управленческие ситуации в деятельности учреждений культуры и находить пути их эффективного решения;

- проектировать и организовывать массовые, групповые и индивидуальные формы социально-культурной деятельности в соответствии с культурными потребностями различных групп населения;

- организовывать выездные информационно-просветительные, выставочные, праздничные мероприятия;

- обеспечивать связи с общественностью и рекламу социально-культурных программ; создавать художественно-образное решение социально-культурных программ;
  - рассчитывать финансово-экономическое и ресурсное обеспечение творческо-производственного процесса в учреждениях культуры;
  - разрабатывать сценарно-драматургическую основу социально-культурных программ;
  - осуществлять постановку социально-культурных программ;
- Владеть (ОК-3,4,ПК-4,7,8,9,25,26):**
- технологиями организации корпоративных рекреативных, досуговых программ;
  - творческими методами театрализации, иллюстрации, игры;
  - навыками организации взаимодействия с учреждениями социально-культурной сферы, общественными организациями и объединениями; методами обеспечения условий для социально-культурных инициатив населения, патриотического воспитания;
  - технологиями организации массового отдыха и досуга населения.

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы (144 часов, из них аудиторных 70 часов), форма контроля – экзамен.

##### Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов Очно/Заочно	Семестр
Общая трудоемкость дисциплины	144	4, 5
Аудиторные занятия (всего).	70/20	
В том числе:		
Лекции	36/10	
Семинары	34/10	
Самостоятельная работа (всего)	74/124	
В том числе:		
Реферат	X	
другие виды самостоятельной работы		
Вид промежуточного контроля	Экзамен	
Общая трудоемкость часов	144	
зачетные единицы	4	

## Разделы дисциплин и виды занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость очно / заочно (в часах)				Ок Пк	Формы текущего контроля успеваемости Форма промежуточной аттестации
			Лекции	Семинар	СРС	Итого		
1	Сущность и методология социально-культурного проектирования	4	4/2	4/-	8/14	16	<i>(ОК-3,4,ПК-4,7,8,9,10,11,24,25)</i>	устный опрос и выполнение самостоятельной работы
2	Технология анализа социокультурной ситуации	4	8/4	8/2	16/26	32	<i>(ОК-3,4,5,ПК-4,7,8,9,10,11,25,26)</i>	устный опрос, выполнение практических заданий и самостоятельной работы
3	Специфика и технология разработки региональных культурных программ	4	4/-	6/2	10/18	20	<i>(ОК-3,4,5,8,ПК-4,7,,10,11,24,26)</i>	устный опрос и выполнение самостоятельной работы
4	Методика формирования целевых	5	8/2	8/2	16/28	32	<i>(ОК-3,4,ПК-4,7,8,9,10)</i>	устный опрос, выпол-

	проектов						<i>0,,25,26)</i>	нение практи- ческих заданий и само- стоя- тельной работы
5	Игровые ме- тоды соци- ально- культурного проектиро- вания	5	4/2	2/-	8/12	14	<i>(ОК- 3,4,5,8,П К- 4,7,8,9,1 25,26)</i>	устный опрос, выпол- нение практи- ческих заданий и само- стоя- тельной работы
6	Стратегии финансиро- вания соци- ально- культурных проектов и программ	5	8/-	6/4	16/26	30	<i>(ОК- 3,4,ПК- 4,7,8,9,1 0,11,25,2 6)</i>	устный опрос, выпол- нение само- стоя- тельной работы
	Итого		36	34	74	144		Экзамен в 5 се- местре

## 5. Тематические разделы курса:

### **Раздел 1. Сущность и методология социально-культурного проектирования**

Тема 1.1. Теоретические основания социокультурного проектирования.

Тема 1.2. Социально-культурная деятельность как объект проектирования.

Тема 1.3. Культура как область проектной деятельности (содержание понятия).

Тема 1.4. Социально-культурная сфера как область проектирования.

Тема 1.5. Принципы социально-культурного проектирования.

### **Раздел 2. Технология анализа социокультурной ситуации**

Тема 2.1. Сущность проблемно-целевого анализа.

Тема 2.2. Понятие и структура ситуации.

Тема 2.3. Социокультурная ситуация и ее составляющие (поля и сферы жизнедеятельности).

Тема 2.4. Образ жизни как элемент анализа ситуации.

Тема 2.5. Типы проблем и технология их анализа.

Тема 2.6. Современная социокультурная ситуация и проблемное поле проектирования.

Тема 2.7. Содержание социально-культурных проблем и варианты их проектных решений.

### **Раздел 3. Специфика и технология разработки региональных культурных программ**

Тема 3.1. Социокультурное проектирование в системе разработки и реализации региональной культурной политики.

Тема 3.2. Этапы разработки региональных социально-культурных программ.

Тема 3.3. Структура и содержание региональной программы поддержки и развития культуры.

### **Раздел 4. Методика формирования целевых проектов**

Тема 4.1. Специфика целевого проектирования в социально-культурной сфере.

Тема 4.2. Логика и технология организационного проектирования.

Тема 4.3. Логика и технология разработки социально ориентированных проектов.

Тема 4.4. Характеристика аудитории как основа разработки социально-педагогических программ.

### **Раздел 5. Игровые методы социально-культурного проектирования**

Тема 5.1. Типология и характеристика методов игрового проектирования.

Тема 5.2. Проективные возможности инновационных игр.

Тема 5.3. Принципы игрового проектирования.

Тема 5.4. Условия реализации проективного потенциала инновационных игр.

Тема 5.5. Опыт организации инновационной игры по разработке городской программы поддержки и развития культуры.

### **Раздел 6. Стратегии финансирования социально-культурных проектов и программ**

Тема 6.1. Условия получения средств (из бюджетных и иных источников).

Тема 6.2. Бюджет как источник финансирования социально-культурных программ.

Тема 6.3. Внебюджетные источники финансирования.

## **6. Методические рекомендации по освоению дисциплины:**



Для лучшего освоения дисциплины «Основы социально-культурного проектирования» недостаточно пользоваться только одним учебником, обязательно во время изучения темы должны использоваться монографии, журналы, учебные пособия и т.п. Особое внимание следует обратить на актуальность изучаемой темы.

Самостоятельная работа студентов фактически является самообразованием. При этом роль преподавателя заключается в оказании консультативной и направляющей помощи студенту. Чаще всего преподаватель ставит перед студентами задачу самостоятельного нахождения тех или иных сведений. Действия студентов должны быть направлены на нахождение информации, уяснения ее содержания и самостоятельное воспроизведение проработанного материала без опоры на текст. Следует иметь четкое представление о видах и формах записи при работе с литературными источниками; обратить внимание на формирование умения лаконично и точно излагать прочитанное, умения накапливать собственный материал для управленческой или научной работы.

### **7. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости (промежуточной аттестации) при освоении дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов**

В СКГИИ практикуется пятибалльная система оценки успеваемости студентов, которая позволяет преподавателю, как одновременно, так и накопительно, оценить уровень освоения материала.

Краткие экспресс-вопросы, проводимые в конце каждой лекции, позволяют оценить знания студентов, развернутые ответы на семинарских занятиях, выполнение письменных работ Составление проектов, носящих социальную культурную направленность, позволяют определить уровень сформированности компетенции посредством проверки умений и навыков работы в процессе проектирования в непосредственном контакте с коллективом и педагогом.

Критерии оценки освоения компетенции указаны в Положении о системе оценочных средств. (Приложение в ООП)

Основными этапами контроля самостоятельной работы студентов по изучению модуля являются:

1. Семинарско-практические занятия по всем темам курса
2. Контрольные работы по отдельным темам курса
3. Устный экзамен
4. Разработка и защита проекта

#### **7.1. План семинарских занятий(ОК-3,4,5,8,ПК-4,7,8,9,10,11,24,25,26):**

**Семинар 1. Сущность и методология социально-культурного проектирования**

1. Понятие социокультурного проектирования (сущность, объект, цели, задачи, приоритетные области).
2. Программа и проект как результаты проектной деятельности (особенности, условия и формы осуществления).
3. Мировоззренческие основы проектной деятельности, целевая установка и варианты проектных стратегий.
4. Технологические и содержательные элементы проектирования (проблематизация, целеполагание, инструментализация, развертывающаяся система действий).
5. Специфика целевого обоснования проекта и формирования его содержательных разделов.
6. Социально-культурная деятельность как объект проектирования (содержание и специфика проблемного поля культуры и социума в контексте проектирования).
7. Содержание процессуальных аспектов культуры и задачи проектной деятельности.
8. Предметно-результативный уровень культуры: содержание, приоритеты и проблемы проектирования.
9. Ценностно-нормативный срез культуры как мировоззренческая основа проектной деятельности.

## **Семинар 2. Технология анализа социокультурной ситуации**

1. Сущность и возможности проблемно-целевого анализа ситуации.
2. Понятие ситуации и основные составляющие.
3. Структура социокультурной ситуации и содержание ее основных разделов.
4. Социально-культурная среда как область проектной деятельности.
5. Образ жизни как единица анализа ситуации и область проектной деятельности.
6. Сфера жизнедеятельности как элемент анализа ситуации.

## **Практические задания к теме 2.**

### **1. Анализ социокультурной ситуации**

- 1) Осуществить контент-анализ 5-7 публикаций (самостоятельно).
- 2) По результатам контент-анализа определить приоритетные области проектирования и приоритетные категории населения, которые могут рассматриваться в качестве потенциальной аудитории программ.
- 3) Определить перечень проблем, характеризующих основные составляющие ситуации: социокультурную среду, сферы жизнедеятельности и образ жизни. Осуществить классификацию проблем путем отнесения их к основным составляющим социокультурной среды, сфер жизнедеятельности и образа жизни.
- 4) Проранжировать проблемы по степени их значимости.
- 5) По результатам анализа дать общую характеристику социокультурной ситуации путем анализа основных проблем социокультурной среды, сфер жизнедеятельности, образа жизни и на этой основе определить: а) при-

оритетные сферы проектирования и б) приоритетные категории и группы населения (потенциальную аудиторию программ).

## **2. Обоснование содержательной части проекта**

Обосновать идею проекта (его замысел), решающего одну или несколько социально-культурных проблем.

## **3. Проектирование культурных услуг (“отраслевые” проблемы и их проектные решения)**

1) Вариант 1: По результатам контент-анализа команды формулируют наиболее актуальные проблемы развития отрасли (например, культурно-досуговой сферы, туристской отрасли, кино-видеоиндустрии, рекламного дела и т.д.). Затем отраслевые проблемы ранжируются (каждая проблема оценивается по 5-ти бальной системе).

Вариант 2: Для ранжирования предлагаются готовые формулировки отраслевых проблем (например, ограниченные возможности сферы культуры в связи с сокращением объемов финансирования; не востребованность творческого потенциала населения; низкая социально-культурная активность населения; отсутствие условий для саморазвития культурной жизни и др.).

2) Выбрав одну из наиболее значимых (актуальных) проблем, команды должны определить тип проблемы, источник и носителя проблем (это могут быть специалисты сферы, ресурсодержатели, власть, население) и разработать вариант ее проектного решения. После этого происходит защита идей, их экспертиза и обсуждение.

3) Индивидуально каждый студент разрабатывает проектное решение отраслевых проблем. После проведения межкомандной экспертизы проектных замыслов обсуждаются три лучших три худших проекта.

## **1. Проектирование функционально-содержательных моделей КДУ**

1) Обосновать актуальность проекта путем анализа:

- социально-культурных проблем;
- отраслевых проблем (отражающих специфику той или иной сферы и соответственно - учреждения);
- личностных проблем (которые определяют ожидания потенциальных посетителей учреждения или потребителей предлагаемых им услуг).

2) Разработать модель учреждения включая:

- цели деятельности;
- направления деятельности;
- должностную структуру.

3) Определить условия реализации проекта.

## **Семинар 3. Специфика и технология разработки региональных культурных программ**

1. Теоретико-методологические основы региональной культурной политики (понятие, объект и субъект, приоритеты, цели, задачи, средства, ресурсы, социальные механизмы, процедуры и технологии).

2. Взаимосвязь и взаимообусловленность культурной политики и социокультурного проектирования на региональном уровне.

3. Содержание и технология этапов разработки региональных культурных программ (информационно-аналитический или диагностический, нормативно-прогнозный, концептуальный, проектно-планирующий, исполнительско-внедренческий, контрольно-коррекционный); структура и содержание региональной программы поддержки и развития культуры.

#### **Семинар 4. Методика формирования целевых проектов**

1. Функции специалиста социально-педагогической направленности и специфика его проектной деятельности.

2. Специфика объектной области, целевой направленности и проектной деятельности специалиста в сфере прикладной культурологии.

3. Логика и технология обоснования замысла локальных (целевых) проектов.

4. Структура, содержание и специфика разработки оргпроектов.

5. Структура, содержание, приоритетные области и специфика разработки социально ориентированных проектов.

#### **Практические задания к теме 4.**

##### **1. Технология разработки социально ориентированных проектов**

1) Познакомиться с условиями подачи заявки.

2) Разработать замысел проекта в соответствии с требованиями программы по следующей структуре:

а) Аудитория проекта (т.е. характеристика проблем целевой группы и лиц, непосредственно получающих пользу от проекта).

б) Цели и задачи проекта.

в) Содержание проекта (направления деятельности, содержание деятельности).

г) Организация-исполнитель (или форма реализации проекта).

д) Планируемые результаты и критерии эффективности.

#### **Семинар 5. Игровые методы социально-культурного проектирования**

1. Понятие «деловая игра».

2. Типология игр и их проективный потенциал. Инновационные игры как средство решения проектных задач.

3. Принципы игрового проектирования.

#### **Семинар 6. Стратегии финансирования социально-культурных проектов и программ**

1. Источники финансирования социально-культурных программ.

2. Условия получения средств, необходимых для реализации проекта.

3. Требования к программе в случае конкурсного финансирования (критерии оценки).

#### **Практические задания к теме 6.**

##### **1. Проект фандрейзинга**

Проект разрабатывается от имени действующей общественной организации или благотворительного фонда под конкретную программу.

Структура программы:

1) Характеристика донорского рынка.

- а) Состав: фирмы, фонды, частные лица, гос. организации.
- б) Возможные мотивы финансирования
- 2) Обоснование формы субсидий (общая, под проект, на капитальные вложения, субсидия в специальный фонд, приносящий дивиденды, долевая субсидия, субсидия вызова).
- 3) Разработка плана кампании.
- 4) Формирование пакета предложений.
- 5) Определение состава сопроводительных материалов.

## **7.2. Вопросы для самостоятельной работы студентов:**

### **Тема 1. Сущность и методология социально-культурного проектирования**

Направления проектной деятельности в области развития культурной инфраструктуры. Понятие «регион» в контексте проектирования. Специфика отраслевого и территориального подхода к культуре как объекту проектирования. Принципы социокультурного проектирования. Проблемно-целевая ориентация как ведущий технологический принцип проектной деятельности.

### **Тема 2. Технология анализа социокультурной ситуации**

Проблема как единица анализа ситуации: понятие, классификация, технология анализа. Социально-культурные проблемы и задачи проектирования. Специфика проблемного поля проектирования на федеральном уровне (тенденции и противоречия сегодняшней социокультурной ситуации). Социокультурные проблемы и приоритетные области проектирования. Содержание проблем и варианты их проектных решений в ведущих областях проектной деятельности: в сфере художественной, духовно-нравственной, социально-психологической, общественно-политической, профессиональной, физической и психической культуры. Содержание «отраслевых» проблем и возможности их проектных решений.

### **Тема 4. Методика формирования целевых проектов**

Основания и специфика характеристика аудитории в первом и втором типе проекта. Варианты проектных решений наиболее актуальных социально-культурных и личностных проблем (характеристика смысловой взаимосвязи элементов проекта: «проблема-цели-задачи-методы-форма реализации»). Общественное объединение как форма реализации проектного решения (классификация, возможности, рекомендации). Специфика и критерии характеристики аудитории социально-педагогического проекта. Семья как аудитория социально-педагогического проектирования (особенности формирования и примерное содержание проектов). «Трудные» подростки как потенциальная и реальная аудитория проектов (характеристика проблемно-целевого и содержательного разделов программ). Проблемно-целевая и содержательная характеристика проектов, адресованных пожилым. Проблемы инвалидов и возможности их проектных решений.

### **Тема 5. Игровые методы социально-культурного проектирования**

Логика решения проектных задач в игровом процессе, позиционно-ролевая структура состава участников, организационное обеспечение игры и

использование специфических игротехнических методик как условие реализации проективных возможностей ИНИ.

### **Тема 6. Стратегии финансирования социально-культурных проектов и программ**

Условия и механизмы бюджетного финансирования. Структура заявки на участие в федеральных программах. Условия получения средств из внебюджетных источников. Фонды как источник финансирования. Структура и технология оформления заявки на получение гранта. Условия получения средств от коммерческих структур (стратегия и тактика взаимодействия со спонсорами). Коммерческая деятельность учреждения как дополнительный источник финансирования программ (стратегия, технология, направления).

## **8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины:**

### **Рекомендуемая литература:**

#### **Основная литература:**

1. Дридзе Г.М., Орлова Э.А. Основы социокультурного проектирования. - М., 1995.
2. Орлова Э. Проблемно ориентированное социокультурное проектирование. Теория и методология // Теоретические основания культурной политики. - М., Рос. институт культурологии, 1993.
3. Орлова Э.А. Культурная политика в контексте модернизационных процессов // Теоретические основания культурной политики. — М., Рос. Институт культурологии, 1993.
4. Сельвестров В.В. Культура как предмет теории // Культура. Традиции. Образование. — М., Рос. институт культурологии. 1993.

#### **Дополнительная литература:**

1. Генисаретский О.И. Регионализм, средовое проектирование и проектная культура // Экология культуры. — М., НИИ культуры, 1991.
2. Жежко И.В. Проектные игры в культуре // Социальное проектирование в сфере культуры: методологические проблемы. – М., 1986.
3. Запесоцкий А.С. Молодежь в современном мире: проблемы индивидуализации и социально-культурной интеграции. — СПб, 1996.
4. Зуев С.Э. Культура в контексте развития // Вопросы методологии, 1991— №2. — С. 21-27.
5. Каган М.С. Философия культуры. — СПб, 1996.
6. Тасалов В.И. Между культурой и некультурой. Характеристика основных форм культурного процесса // Информкультура: Культура в современном мире: опыт, проблемы, решения. — М., 1994, вып.10.

## **9. Материально-техническое обеспечение дисциплины:**

Кафедра культурологии СКГИИ располагает всем необходимым матери-

ально-техническим обеспечением (компьютер, сканер, принтер, мультимедийный проектор) для представления лекций и проведения семинарских (практических) занятий.

Одобрено на заседании кафедры культурологи

Протокол № 1

От 28 августа 2014 г.

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_ Шаваева М.О.

Разработчик: доцент, к.э.н. \_\_\_\_\_ Татуева Ф.Б.

Эксперт: профессор, д.э.н. \_\_\_\_\_ Модебадзе Н.П.