

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Садыкова Алёна Григорьевна

Должность: Директор Высшей школы креативных индустрий

Дата подписания: 25.05.2026 15:10:58

Уникальный программный ключ:

d72783635b7f7c872e79a746e849dcb1ab56ab7a

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ

Директор высшей школы
креативных индустрий

Садыкова А.Г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Режиссура впечатлений

Направление подготовки	43.03.02 Туризм
Направленность (профиль)	Экономика впечатлений
Год начала обучения	2026
Форма обучения	очная
Реализуется в семестре	7

Разработано:

Старший преподаватель
кафедры туризма и
индустрии гостеприимства
Кузнецова А.А.

Ставрополь, 2026 г.

1. Цель и задачи освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Режиссура впечатлений» является формирование профессиональных компетенций (ПК-2 и ПК-3) будущего бакалавра по направлению подготовки 43.03.02 Туризм.

Основная цель курса заключается в формировании у студентов профессиональных компетенций в области проектирования, организации и управления эмоционально насыщенными туристскими продуктами, основанными на принципах персонификации, театрализации и цифровых технологий, для создания уникального потребительского опыта в сфере туризма.

Задачами освоения дисциплины являются:

- изучение теоретических основ проектирования эмоционально насыщенных туристских продуктов, включая принципы экономики впечатлений, драматургию событий и психологию восприятия;
- освоение технологий создания персонифицированных впечатлений, включая инструменты сторителлинга, иммерсивные и цифровые технологии (VR/AR, геймификация, AI);
- развитие навыков сценарного проектирования туров (разработка нарративов, эмоциональных карт, точек вовлечения) и управления впечатлениями в реальном времени;
- формирование авторского стиля в режиссуре туристских впечатлений, основанного на анализе потребностей клиента и креативном использовании ресурсов.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Режиссура впечатлений» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» – Б1.В.01.12

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесённых с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код, формулировка компетенции	Код, формулировка индикатора	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций, индикаторов
ПК-2. Способен создавать уникальный персонифицированный туристский продукт, обладающий ценностью для конкретного потребителя	ПК-2. ИД-1. Осуществляет формирование уникального персонифицированного туристского продукта.	Обладает знаниями теоретических основ экономики впечатлений, знает принципы драматургии и сторителлинга в проектировании туров, методы выявления и анализа индивидуальных потребностей туристов. Умеет разрабатывать сценарии туров с элементами персонализации, применяет инструменты эмоционального проектирования, интегрирует локальный культурный контекст в продукт для усиления аутентичности. Владеет навыками создания «эмоциональных кривых» маршрута, а также техниками быстрой адаптации тура под запросы клиента.
ПК-3. Способен разрабатывать и применять технологии обслуживания туристов	ПК-3. ИД-2. Способен формировать туристский продукт, в т.ч. на основе информационно-коммуникативных технологий, а также с учетом индивидуальных и специальных требований туриста	Знает современные ИКТ-решения для туризма, методы data-driven персонализации, основы геймификации и её применение в турах. Умеет проектировать цифровые интерфейсы для усиления впечатлений, использует big data для прогнозирования предпочтений туристов, адаптирует тур в реальном времени на основе feedback-инструментов. Владеет навыками работы с

		платформами для создания цифровых сценариев, а также технологиями оценки вовлеченности.
--	--	---

4. Объем учебной дисциплины (модуля) и формы контроля*

Объем занятий: всего: 3 з.е. 108 акад.ч.	ОФО, в акад. часах
Контактная работа:	
Лекции/из них практическая подготовка	18
Лабораторных работ/из них практическая подготовка	0
Практических занятий/из них практическая подготовка	18
Самостоятельная работа	72
Формы контроля	
Экзамен	-
Зачет	-
Зачет с оценкой	+
Курсовая работа	нет

* Дисциплина (модуль) предусматривает применение электронного обучения, дистанционных образовательных технологий

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием количества часов и видов занятий

№	Раздел (тема) дисциплины и краткое содержание	Формируемые компетенции, индикаторы	очная форма			Самостоятельная работа, часов	Формы текущего контроля успеваемости ¹
			Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы		
Модуль 1. Теоретические основы создания впечатлений							

¹ Текущий контроль успеваемости студентов может осуществляться в следующих формах: собеседование, контрольная работа, коллоквиум, защита лабораторной работы, реферата, доклада, проекта, творческой работы, тестирование и др. Содержание форм текущего контроля успеваемости и рекомендации к их подготовке установлены в методических указаниях к практическим работам/лабораторным работам.»

1	<p>Экономика впечатлений: концепции и модели Понятие экономики впечатлений. Основные модели создания впечатлений. Концепция 4Е (развлечение, образование, эстетика, уход от реальности). Принципы проектирования впечатлений. Ключевые элементы успешного впечатления. Роль персонализации в создании ценности. Сенсорный маркетинг и его применение. Примеры успешных кейсов (Disney, Airbnb Experiences). Ошибки при создании впечатлений. Практическое применение модели 4Е в туризме.</p>	ПК-2. ИД-1	2	2	-	8	Собеседование
2	<p>Психология восприятия и эмоциональный дизайн Понятие психологии восприятия в контексте туризма. Основные факторы восприятия туристского опыта Эмоциональные триггеры и их влияние на впечатления. Когнитивные искажения в оценке туристского продукта. Роль всех органов чувств в формировании впечатлений. Принципы запоминания туристского опыта. Влияние культурных особенностей на восприятие. Методы управления вниманием туриста. Методы создания «WOW-эффекта». Психологические модели удовлетворенности. Факторы разочарования в туристском опыте</p>	ПК-2. ИД-1	2	2	-	8	Защита карты впечатлений
3	<p>Нейромаркетинг в туристском продукте Основные принципы нейромаркетинга. Нейрофизиологические основы принятия решений. Эмоциональные и рациональные факторы выбора туров. Методы исследования мозговой активности (фМРТ, ЭЭГ, айтрекинг). Применение нейромаркетинга в туристической индустрии. Влияние цветов, звуков и запахов на восприятие туристического продукта. Нейроэкономика в ценообразовании туруслуг. Кейсы успешного применения нейромаркетинга в туризме. Этические аспекты нейромаркетинговых исследований. Практические инструменты для туроператоров</p>	ПК-2. ИД-1 ПК-3. ИД-2	2	2	-	8	
Модуль 2. Проектирование персонифицированных туров							

4	<p>Драматургия туристского продукта Основы драматургии в контексте туризма. Структура классического нарратива (экспозиция, завязка, развитие, кульминация, развязка). Принципы построения сюжетной линии тура. Создание «героя» (туриста) и «вызова» (основного события). Техники вовлечения через сторителлинг. Роль гида как «режиссера» впечатлений. Методы создания эмоциональной дуги тура. Примеры успешного применения драматургии (тематические парки, квест-туры). Ошибки в построении туристского нарратива. Практические инструменты для разработки сценариев</p>	ПК-2. ИД-1 ПК-3. ИД-2	2	2	-	10	Защита проекта
5	<p>Персонализация на основе данных Современные подходы к персонализации в туристической индустрии. Виды и источники данных о потребителях (CRM, соцсети, IoT-устройства). Технологии сбора и анализа big data в туризме. Сегментация аудитории на основе поведенческих паттернов. Алгоритмы рекомендательных систем. Кейсы успешной персонализации (Booking.com, Airbnb). Инструменты прогнозной аналитики. Персонализация контента и коммуникаций. Этические аспекты работы с персональными данными. Практические кейсы повышения конверсии через персонализацию</p>	ПК-2. ИД-1 ПК-3. ИД-2	2	2	-	8	case-study
Модуль 3. Цифровые технологии в режиссуре впечатлений							
6	<p>Иммерсивные технологии (VR/AR) Основные понятия и различия VR/AR/MR технологий. Современное состояние рынка иммерсивных технологий. Оборудование для VR/AR (шлемы, очки, смартфоны). Популярные платформы разработки (Unity, Unreal Engine). Кейсы применения в туристической индустрии: Виртуальные туры и 3D-экскурсии. AR-гиды и навигация. VR-превью отелей и курортов. Иммерсивные исторические реконструкции. Особенности UX-дизайна для туристических VR/AR-решений. Бизнес-модели монетизации. Технические ограничения и перспективы развития. Практические рекомендации по внедрению</p>	ПК-3. ИД-2	2	2	-	8	Защита проекта

7	<p>Геймификация и AI Основные принципы геймификации туристского опыта. Психологические механизмы вовлечения через игровые элементы. Типовые игровые механики (балльные системы, уровни, достижения). ИИ-технологии в персонализации туруслуг: чат-боты и виртуальные ассистенты, системы рекомендаций на базе машинного обучения, обработка естественного языка (NLP) в сервисе. Кейсы успешного внедрения: мобильные приложения с геймификацией, ИИ-планировщики маршрутов, персонализированные предложения на основе AI. Инструменты для разработки (Dialogflow, TensorFlow). Этические аспекты использования ИИ. Тренды развития технологий</p>	ПК-3. ИД-2	2	2	-	8	
Модуль 4. Оценка и оптимизация впечатлений							
8	<p>Методы измерения эмоционального отклика Ключевые метрики оценки туристского опыта: NPS (Индекс лояльности), CSI (Индекс удовлетворенности), ROS (Индекс эмоционального отклика). Количественные методы. Стандартизированные опросы. Системы оценки на месте. Анализ повторных покупок. Качественные методы: глубинные интервью, фокус-группы, анализ пользовательского контента. Современные технологии измерения: биометрические датчики, анализ мимики (Face tracking), электроэнцефалография (EEG). Системы реального времени: мобильный фидбек, чат-боты для сбора отзывов, IoT-устройства в отелях. Методы анализа данных: Sentiment-анализ отзывов, выявление паттернов поведения, визуализация результатов. Практические кейсы: системы оценки в сетевых отелях, платформы анализа туристских отзывов, умные системы управления качеством</p>	ПК-2. ИД-1	2	2	-	6	Коллоквиум

9	<p>Динамическая адаптация туров Принципы динамической адаптации в туризме. Технологические решения для адаптивных туров. IoT-устройства и сенсоры. Мобильные приложения с обратной связью. Системы анализа данных в реальном времени. Алгоритмы адаптации. Правила автоматической корректировки. Машинное обучение для персонализации. Системы рекомендаций. Управление впечатлениями: адаптация контента, изменение маршрутов, гибкое расписание. Примеры успешных реализаций. Умные музейные экскурсии. Персонализированные круизы. Адаптивные городские квесты. Бизнес-модели: ценообразование, управление ресурсами, монетизация. Проблемы и ограничения: технические сложности. Персонализация vs стандартизация. Баланс автоматизации и человеческого фактора</p>	ПК-3. ИД-2	2	2	-	8	Защита проекта
	ИТОГО за 7 семестр		18	18		72	
	ИТОГО		18	18		72	

6. Фонд оценочных средств по дисциплине

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине базируется на перечне осваиваемых компетенций с указанием индикаторов. ФОС обеспечивает объективный контроль достижения запланированных результатов обучения. ФОС включает в себя:

- описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания;
- методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций (включаются в методические указания по тем видам работ, которые предусмотрены учебным планом и предусматривают оценку сформированности компетенций);
- типовые оценочные средства, необходимые для оценки знаний, умений и уровня сформированности компетенций.

ФОС является приложением к данной программе дисциплины.

7. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Приступая к работе, каждый студент должен принимать во внимание следующие положения.

Дисциплина (модуль) построена по тематическому принципу, каждая тема представляет собой логически завершённый раздел.

Лекционный материал посвящён рассмотрению ключевых, базовых положений курсов и разъяснению учебных заданий, выносимых на самостоятельную работу студентов.

Практические занятия проводятся с целью закрепления усвоенной информации, приобретения навыков ее применения при решении практических задач в соответствующей предметной области.

Самостоятельная работа студентов направлена на самостоятельное изучение дополнительного материала, подготовку к практическим и лабораторным занятиям, а также выполнения всех видов самостоятельной работы.

Для успешного освоения дисциплины, необходимо выполнить все виды самостоятельной работы, используя рекомендуемые источники информации.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины

8.1.1. Перечень основной литературы:

1. Пайн Б.Дж., Гилмор Дж.Х. «Экономика впечатлений: работа — это театр, а каждый бизнес — сцена». — М.: Альпина Паблишер, 2020. — 320 с.
2. Иванова Е.А. «Цифровые технологии в туризме: VR, AR и искусственный интеллект». — СПб.: Питер, 2021. — 256 с.
3. Смирнова Т.Н. «Психология туристского опыта: от впечатлений к лояльности». — М.: Инфра-М, 2022. — 180 с.
4. Кузнецов А.В. «Геймификация в сервисе и туризме». — М.: Юрайт, 2021. — 215 с.

8.1.2. Перечень дополнительной литературы:

1. Мельникова О.Т. «Нейромаркетинг в туризме: как управлять выбором клиента». — М.: Дашков и К°, 2021. — 150 с.
2. Шерешева М.Ю. «Иммерсивные технологии: практическое руководство». — СПб.: БХВ, 2022. — 320 с.
3. Тарасенко В.В. «Data-driven туризм: анализ больших данных». — М.: КноРус, 2023. — 198 с.

8.2. Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

1. Методические указания по выполнению практических работ по дисциплине «Режиссура впечатлений» для студентов специальности 43.03.02 Туризм [Электронная версия]
2. Методические указания по организации и проведению самостоятельной работы студентов по дисциплине «Режиссура впечатлений» для студентов специальности 43.03.02 Туризм [Электронная версия].

8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. Airbnb «Designing Experiences: A Guide to Emotional Storytelling» (2021). — URL: <https://airbnb.design>
2. Global Wellness Institute «The Future of Wellness Tourism» (2022). — URL: <https://globalwellnessinstitute.org> (отчет).
3. Google AR & VR (<https://arvr.google.com>) — инструменты для разработки.
4. Harvard Business Review «The Age of Continuous Connection» (2020). — URL: <https://hbr.org> (статья).
5. HubSpot Academy (<https://academy.hubspot.com>) — бесплатные курсы по CRM и персонализации.
6. Skift Research (<https://skift.com/research>) — аналитика по трендам туристической индустрии.
7. Tourism Review (<https://www.tourism-review.com>) — кейсы внедрения технологий.
8. UNWTO eLibrary (<https://www.unwto.org/e-library>) — отчеты ВТО по цифровизации.

9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

При чтении лекций используется компьютерная техника, демонстрации презентационных мультимедийных материалов. На практических занятиях студенты представляют комплект практических работ, презентации, подготовленные ими в часы самостоятельной работы.

Информационные справочные системы:

Информационно-справочные и информационно-правовые системы, используемые при изучении дисциплины:

1	http://catalog.ncfu.ru/catalog/ncfu – Официальный сайт Научной библиотеки ФГАОУ ВО СКФУ.
2	http://www.consultant.ru – Официальный сайт Консультант плюс
3	http://biblioclub.ru – ЭБС «Университетская библиотека онлайн»
4	http://www.gks.ru – Официальный сайт Федеральной службы государственной статистики Российской Федерации

Программное обеспечение:

1	Альт Рабочая станция 10
2	Альт Рабочая станция К
3	Альт «Сервер»
4	Пакет офисных программ - Р7-Офис

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Лекционные занятия	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, оснащенная мультимедийным оборудованием и техническими средствами обучения.
Практические занятия	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, оснащенная мультимедийным оборудованием и техническими средствами обучения.
Самостоятельная работа	Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащенное компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и возможностью доступа к электронной информационно-образовательной среде университета

11. Особенности освоения дисциплины лицами с ограниченными возможностями здоровья

Обучающимся с ограниченными возможностями здоровья предоставляются специальные учебники, учебные пособия и дидактические материалы, специальные технические средства обучения коллективного и индивидуального пользования, услуги ассистента (помощника), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь, а также услуги сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков.

Освоение дисциплины (модуля) обучающимися с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано совместно с другими обучающимися, а также в отдельных группах.

Освоение дисциплины (модуля) обучающимися с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

В целях доступности получения высшего образования по образовательной программе лицами с ограниченными возможностями здоровья при освоении дисциплины (модуля) обеспечивается:

1) для лиц с ограниченными возможностями здоровья по зрению:

- присутствие ассистента, оказывающий студенту необходимую техническую помощь с учетом индивидуальных особенностей (помогает занять рабочее место, передвигаться, прочитать и оформить задание, в том числе, записывая под диктовку),

- письменные задания, а также инструкции о порядке их выполнения оформляются увеличенным шрифтом,

- специальные учебники, учебные пособия и дидактические материалы (имеющие крупный шрифт или аудиофайлы),

- индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс,

- при необходимости студенту для выполнения задания предоставляется увеличивающее устройство;

2) для лиц с ограниченными возможностями здоровья по слуху:

- присутствие ассистента, оказывающий студенту необходимую техническую помощь с учетом индивидуальных особенностей (помогает занять рабочее место, передвигаться, прочитать и оформить задание, в том числе, записывая под диктовку),

- обеспечивается наличие звукоусиливающей аппаратуры коллективного пользования, при необходимости обучающемуся предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;

- обеспечивается надлежащими звуковыми средствами воспроизведения информации;

3) для лиц с ограниченными возможностями здоровья, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата (в том числе с тяжелыми нарушениями двигательных функций верхних конечностей или отсутствием верхних конечностей):

- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением или надиктовываются ассистенту;

- по желанию студента задания могут выполняться в устной форме.

12. Особенности реализации дисциплины с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения

Согласно части 1 статьи 16 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» под *электронным обучением* понимается организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников. Под *дистанционными образовательными технологиями* понимаются образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников.

Реализация дисциплины может быть осуществлена с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения полностью или частично. Компоненты УМК дисциплины (рабочая программа дисциплины, оценочные и методические материалы, формы аттестации), реализуемой с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения, содержат указание на их использование.

При организации образовательной деятельности с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения могут предусматриваться асинхронный и синхронный способы осуществления взаимодействия участников образовательных отношений посредством информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

При применении дистанционных образовательных технологий и электронного обучения в расписании по дисциплине указываются: способы осуществления взаимодействия участников образовательных отношений посредством информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (ВКС-видеоконференцсвязь, ЭТ – электронное тестирование); ссылки на электронную информационно-образовательную среду СКФУ, на образовательные платформы и ресурсы иных организаций, к которым предоставляется открытый доступ через информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет»; для синхронного обучения - время проведения онлайн-занятий и преподаватели; для асинхронного обучения - авторы онлайн-курсов.

При организации промежуточной аттестации с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения используются Методические рекомендации по применению технических средств, обеспечивающих объективность результатов при проведении промежуточной и государственной итоговой аттестации по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета и программам магистратуры с применением дистанционных образовательных технологий (Письмо Минобрнауки России от 07.12.2020 г. № МН-19/1573-АН «О направлении методических рекомендаций»).

Реализация дисциплины с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий осуществляется с использованием электронной информационно-

образовательной среды СКФУ, к которой обеспечен доступ обучающихся через информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет», или с использованием ресурсов иных организаций, в том числе платформ, предоставляющих сервисы для проведения видеоконференций, онлайн-встреч и дистанционного обучения (Bigbluebutton, Microsoft Teams, а также с использованием возможностей социальных сетей для осуществления коммуникации обучающихся и преподавателей.

Учебно-методическое обеспечение дисциплины, реализуемой с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, включает представленные в электронном виде рабочую программу, учебно-методические пособия или курс лекций, методические указания к выполнению различных видов учебной деятельности обучающихся, предусмотренных дисциплиной, и прочие учебно-методические материалы, размещенные в информационно-образовательной среде СКФУ.