

Розглянуто та затверджено
на засіданні кафедри
соціально-гуманітарних
дисциплін
Протокол № 2
від «07» вересня 2015 року
Зав. кафедрою
_____ Г.А. Гарбар

ПИТАННЯ ДО ІСПИТУ

з курсу «Індустрія дозвілля і розваг»

для студентів 2 курсу денної та заочної форм навчання

1. Загальне поняття про індустрію дозвілля і розваг.
2. Соціально-економічні передумови становлення індустрії дозвілля.
3. Місце і значення курсу в системі підготовки організаторів дозвілля.
4. Матеріальні і постматеріальні потреби людини та можливості індустрії розваг для їх задоволення.
5. Вплив індустрії розваг на духовний світ людини.
6. Історичний розвиток індустрії дозвілля.
7. Дозвілля і розваги як потреба людини. Основні форми дозвілля первісної людини.
8. Дозвілля і розваги античного періоду.
9. Тенденції розвитку індустрії розваг періоду середньовіччя
10. Індустрія дозвілля і розваг Росії в часи правління Петра I: характеристика форм дозвілля.
11. Технічний прогрес і форми організації дозвілля і розваг.
12. Сучасний стан індустрії дозвілля і розваг.
13. Поняття про рівні дозвілля людей за культурною значимістю, ступенем емоційності, духовної активності.
14. Відпочинок як самий простий вид дозвілля: активний та пасивний відпочинок.
15. Творчість як потреба людини, яка приносить найвище задоволення.
16. Зміст дозвілля. Дозвілля як форми спілкування. Види організованого дозвілля.
17. Значення індустрії дозвілля і розваг в формуванні суспільних і особистих потреб людини, розвитку особистості.
18. Вплив соціокультурного сервісу на стан суспільства.
19. Негативний наслідок деяких форм індустрії розваг.
20. Індустрія розваг як самостійна ланка економічної системи держави.
21. Специфіка технологій, системи управління, організації праці персоналу підприємств ІДР.

22. Основні та другорядні виробництва індустрії розваг. Розвиток комерційної мережі.
23. Зв'язок розвитку індустрії розваг з зовнішнім середовищем.
24. Динаміка розвитку індустрії дозвілля і розваг, становлення регіонів.
25. Сегментація закладів індустрії дозвілля і розваг.
26. Сучасні багатопрофільні розважальні заклади, специфіка їх діяльності.
27. Сегмент мережі ігрових розваг, що ґрунтуються на використанні автоматів і симуляторів.
28. Сучасні багатопрофільні розважальні заклади, специфіка їх діяльності.
29. Механізм впливу розваг на духовний світ людини
30. Комбінованість розваг з іншими заняттями. Часта зміна розваг.
31. Соціально-групові, демографічні, поведінкові характеристики людини та їх зв'язок з рівнем та змістом послуг, що пропонує індустрія дозвілля і розваг.
32. Створення адекватних моделей індустрії розваг для підвищення позитивного впливу на людину.
33. Історія виникнення та розвитку ігрових автоматів.
34. Організація діяльності залів ігрових автоматів.
35. Відношення держави до ігрових автоматів та їх використання в різні роки історії.
36. Позитивні і негативні наслідки організації цього бізнесу.
37. Удосконалення і розповсюдження ігрових автоматів в усьому світі.
38. Характеристики ігрових автоматів.
39. Організація діяльності казино.
40. Стан та перспективи розвитку грального бізнесу України.
41. Соціальна спрямованість змісту дозвілля і розваг.
42. Шляхи створення більярдних залів, визначення їх організаційно-правовій форми та структури.
43. Історична довідка виникнення та розповсюдження гри в більярд.
44. Особливості організації роботи більярдних залів.
45. Розваги в мережі інтернет як потреба в цивілізованому сучасному дозвіллі.
46. Позитивні і негативні сторони розваг в мережі інтернет.
47. Телебачення як невід'ємна складова загальнодержавної системи ідеологічного впливу.
48. Телебачення в системі дозвілля і розваг.
49. Створення видовищних програм, трансляція спортивних телевізійних подій (олімпіади, змагання, турніри), святкових подій, розважальних та шоу-програм.
50. Негативні наслідки впливу ТБ на людину.
51. Інфраструктура закладів дозвілля і розваг.
52. Характеристики процесу розваг.
53. Боулінг як сегмент індустрії дозвілля.
54. Розваги в мережі інтернет.
55. Віртуалізація індустрії розваг.
56. Парк як середовище взаємозв'язку людини і природи. Функції парків.
57. Класифікація парків за територіальними та функціональними ознаками.

58. Асортимент дозвіллевих послуг паркових комплексів.
59. Характеристика тематичних парків, їх розподіл на оглядові, парки атракціонів, аквапарки, дендропарки, парки розваг, пейзажні парки.
60. Відомі та популярні парки в Україні.
61. Популярні парки світу.
62. Парки розваг як елемент індустрії дозвілля.
63. Диснейвська концепція парків розваг.
64. Особливості організації діяльності дитячих парків.
65. Кіноіндустрія як засіб пропаганди, що здатний донести ідеї до кожної людини.
66. Додаткові послуги в кінотеатрах: боулінг, більярд, продаж сувенірів, кафе, бар, дискотека. Система мультиплекс.
67. Музей як соціально-культурний та просвітницький заклад.
68. Функції та класифікація музеїв.
69. Сучасні тенденції розвитку музеїв у світі.
70. Сегмент кінопоказу в індустрії дозвілля.
71. Спортивний сектор в індустрії дозвілля.
72. Культурний простір міста як індустрія дозвілля.
73. Індустрія повсякденного дозвілля.
74. Організація виставок індустрії розваг.
75. Елітні розваги в індустрії дозвілля.
76. Поєднання індустрії здоров'я і краси з розвагами.
77. Клуби здоров'я як сегмент індустрії дозвілля.
78. Значення реклами в індустрії дозвілля.
79. Світовий ринок індустрії дозвілля.
80. Основні складові індустрії туризму.
81. Відпочинок в стилі екшн – активні, цікаві спортивно-розважальні заходи для дітей і дорослих, спортивно-розважальні клуби та майданчики.
82. Екскурсійна діяльність як задоволення потреби людини.
83. Особливості організації дозвілля і розваг круїзного туризму.
84. Фаніспорт як новий напрямок в активному відпочинку.
85. Чинники активізації процесу залучення населення до індустрії дозвілля.
86. Характеристика тематичних парків.
87. Кіноіндустрія України як сегмент індустрії дозвілля.
88. Поняття про спортивні захоплення та спортивні розваги.
89. Необхідні установи, обладнання та пристосування в спортивному секторі індустрії розваг.
90. Сучасний стан та перспективи розвитку індустрії дозвілля України.