

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы проектной деятельности»**

Учебный курс «Основы проектной деятельности» предназначен для студентов направления подготовки 43.03.03 Гостиничное дело.

Дисциплина «Основы проектной деятельности» включена в состав базовой части блока «Дисциплины (модули)».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц, 216 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (22 часа), практические занятия (72 часа), самостоятельная работа студентов (122 часа). Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1, 2 семестрах. Форма контроля по дисциплине: зачет, зачет с оценкой.

Дисциплина «Основы проектной деятельности» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Основы менеджмента», «Экономическое и правовое мышление», «Риторика и академическое письмо», «Современные информационные технологии» и позволяет подготовить студентов к освоению таких дисциплин как «Проектная деятельность», «Организация гостиничного дела», «Инновационная экономика и технологическое предпринимательство», «Технологии гостиничной деятельности», «Communication skills for tourism and hospitality (Коммуникационные навыки в туризме и гостеприимстве)», «Симулятор».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: понятийный аппарат управления проектами, специфика проектной деятельности, категоризация и классификация проектов, системный подход к реализации проекта, метрики и ключевые показатели эффективности проекта, инструментарий управления проектами, здоровье проекта, традиционные и гибкие методы управления проектами, игрофикация проектной деятельности (теоретические основы геймсторминга): принципы и правила разработки деловых игр, игропрактики, модуль состоит из четырех игр, направленных на развитие «мягких компетенций», необходимых в ходе

реализации проектов, геймсторминг, модуль предназначен для обучения методам и приемам работы с проблемой проекта и включает в себя визуализацию, методы генерирования идей (мозговой штурм, бадисторминг), методы быстрого прототипирования и разработки продукта, проектная деятельность: подготовка и разработка проекта: формулирование задач бэклога продукта проекта по модели INVEST, планирование содержания спринтов, разработка минимального жизнеспособного результата, ретроспективы (рефлексия) проектной деятельности.

**Целью** изучения дисциплины «Основы проектной деятельности» является введение бакалавров в проектную деятельность, получение ими знаний, навыков и умений применения проектного инструментария, организации и реализации проектов.

**Задачами дисциплины:**

- получение знаний о методиках и инструментах проектной деятельности в части определения нужд и потребностей пользователей, генерации идей, организации и проведения проектных сессий, планирования и достижения целей проекта, получение знаний о техниках проектной работы, связанных с определением проблемы, сбором данных и разработкой решений проблем;
- развитие умений использовать полученные знания в разработке управленческих решений, связанных с разработкой и реализацией различных программ и проектов;
- приобретение навыков применения инструментария дизайн-мышления;
- приобретение навыков системного подхода к анализу проблемных ситуаций.

Для успешного освоения дисциплины «Основы проектной деятельности» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- готовность интегрироваться в научное, образовательное, экономическое, политическое и культурное пространство России и АТР;
- способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности;
- способность использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности;
- способность к самоорганизации и самообразованию;
- умение пользоваться нормативными документами в своей профессиональной деятельности, готовность к соблюдению действующего законодательства и требований нормативных документов;
- способность осуществлять сбор, хранение, обработку и оценку информации, необходимой для организации и управления профессиональной деятельностью; применять основные методы и средства получения, хранения, переработки информации и работать с компьютером как со средством управления информацией.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции (элементы компетенций).

| <b>Код и формулировка компетенции</b>  | <b>Этапы формирования компетенции</b> |   |
|--|---------------------------------------|---|
| ОК-3 способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности | Знает                                 | способы принятия решений в условиях неопределенности  |
|  | Умеет                                 | проявлять инициативу и принимать ответственные решения  |
|  | Владеет                               | навыками принятия решений в условиях неопределенности   |
| ОК-13 способность работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и   | Знает                                 | способы организации коллективной деятельности с учетом этнических, конфессиональных и культурных различий |
|  | Умеет                                 | организовывать групповую работу с учетом этнических, конфессиональных и                                   |

|   |         |  |
|---|---------|--|
| культурные различия                                   |         | культурных различий  |
|   | Владеет | навыками коммуникации, организации, планирования коллективной деятельности с учетом этнических, конфессиональных и культурных различий |
| ОК-14 способность к самоорганизации и самообразованию | Знает   | способы организации самостоятельной работы   |
|   | Умеет   | искать и находить релевантную информацию, необходимую для самообразования  |
|   | Владеет | навыками самоорганизации, необходимыми для достижения целей в ограниченное время   |

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Основы проектной деятельности» применяются следующие методы активного / интерактивного обучения: игропрактики, деловые игры, ролевые игры.