

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Симулятор»**

Учебный курс «Симулятор» предназначен для студентов направления подготовки 43.03.02 Туризм.

Дисциплина «Симулятор» включена в состав обязательных дисциплин вариативной части блока «Дисциплины (модули)».

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 8 зачетных единиц, 288 часов. Учебным планом предусмотрены практические занятия в 4, 6, 7 семестре (24 часа) и самостоятельная работа (256 часа, в том числе на подготовку к экзамену – 36 час.). Дисциплина реализуется на 1, 2, 3, 4 курсах в 2, 4, 6 и 7 семестрах.

Дисциплина «Симулятор» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Математика для экономистов», «Основы проектной деятельности», «Основы менеджмента», «Информационные технологии в профессиональной деятельности», «Статистика», «Экономический анализ», «Маркетинг», «Проектная деятельность», «Финансы», «Бухгалтерский учет», «Основы управления персоналом», «Инновационная экономика и технологическое предпринимательство» и позволяет подготовить студентов к производственной практике и написанию аналитической главы итоговой квалификационной работы.

Содержание дисциплины охватывает широкий круг вопросов: анализ рынков; стратегическое планирование; маркетинг; организация продаж; операционный менеджмент; управление человеческими ресурсами; управление логистическими цепочками; финансовый менеджмент; разработка и внедрение инноваций; организация производства; управление качеством.

**Цель** - дать студентам возможность применить свои знания и получить базовый управленческий опыт и практические бизнес-навыки в условиях безопасной среды на реальных примерах и данных «живого» бизнеса, но без риска потерять собственные деньги.

### Задачи:

- получить базовые навыки управления собственной компанией – всеми ресурсами и бизнес-процессами, характерными для реального бизнеса;
- на основе анализа потока данных научиться принимать важнейшие стратегические и тактические решения, определяющие развитие компании и ее конкурентоспособность;
- в условиях многопользовательской бизнес-симуляции научиться сотрудничать и конкурировать с экономическими агентами, прочитывать риски и выгоды различных стратегий взаимодействия.

Для успешного изучения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- навыки работы в малых группах;
- способность осуществлять поиск и анализ информации;
- способность генерировать совместные управленческие решения;
- способность организовать личную и командную работу в условиях установленных сроков.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-3 - готовность к реализации проектов в туристской индустрии;	Знает	Формы и методы организации работы группы/команды
	Умеет	Декомпозировать общие задачи на подзадачи, выстроить логику реализации этапов; распределять задачи между участниками группы на основе оценки их компетенций
	Владет	Навыками работы в проектах, направленных на решение задач в туристической индустрии
ПК-4 - способность проектировать программы туров, турпакетов, экскурсионные программы и	Знает	Принципы формирования спроса и предложения на рынке услуг
	Умеет	Анализировать сбытовые тенденции и прогнозировать продажи на рынке услуг
	Владет	Навыками разработки мероприятий, стимулирующих продажи на рынке услуг

другие продукты туристкой		
---------------------------------	--	--

деятельности (формируется частично)		
---	--	--

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Симулятор» применяются следующие методы активного обучения: пошаговая онлайн бизнес-симуляция с определенной частотой хода, доступная на ПК или ноутбуке с помощью любого веб-браузера.